

zbirka ●
ANIMATOR

STOPI NA POT! Oratorijski priročnik 2023

Oratorijski portal: **www.oratorij.net**

Elektronska gradiva, ki spremljajo priročnik: **www.oratorij.net/e-gradiva2023**

Izdal in založil: **Salve d.o.o. Ljubljana**

Pripravili: **salezijanci, sestre hčere Marije Pomočnice, Združenje animatorjev Oratorija**

Uredil: **Tilen Mlakar**

Ilustracije: **Ana Marinko**

Zasnova naslovnice: **Blaž Verhnjak**

Lektoriranje: **Meta Plaznik**

Urednik zbirke: **Jure Babnik**

Direktor založbe: **Gašper Berčič**

Vodja programskega sveta: **mag. Andrej Baligač**

Prelom: **Salve d.o.o. Ljubljana**

Tiskano v Sloveniji

Naklada: 1000 izvodov

Leto: **2023**

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana
27-472-053.6(035)
27-584.5

STOPI na pot! : oratorijski priročnik 2023 / pripravili salezijanci, sestre hčere Marije Pomočnice, Združenje animatorjev Oratorija ; [uredil Tilen Mlakar ; ilustracije Ana Marinko]. - Ljubljana : Salve, 2023. - (Zbirka Animator ; 42)

ISBN 978-961-289-168-8
COBISS.SI-ID 142120195



ORATORIJSKI PRIROČNIK 2023

STOPI NA POT!



Pripravili:
salezijanci,
sestre hčere Marije Pomočnice,
Združenje animatorjev Oratorija

salve

Ljubljana 2023

AVTORJI PRIROČNIKA

- Idejna zasnova (pripravljalna komisija za Oratorij 2023): **Jure Babnik SDB, s. Majda Merzel FMA, Aljaž Bratina, Ana Čop, Eva Gričar, Jure Plavec, Kati Komel, Mateja Pucelj, Meta Plaznik, Mirjam Avguštin, Petra Omejc, Rok Kastelic, Sara Krnc, Tinkara Čerin, Tilen Mlakar**
- Zgodba: **Sara Krnc in ekipa PKO**
- Ilustracije: **Ana Marinko**
- Molitve za otroke: **Petra Omejc, Rahela Demšar, Sara Šiftar**
- Skupni uvodi v kateheze: **Jure Babnik SDB**
- Razlage zgodb, vrednot, simbolov in svetopisemskih odlomkov: **Tilen Mlakar**
- Kateheze za predšolske otroke: **Tomaž Bračko, Ana Špeh, Lucija Iskra**
- Kateheze za 1. triletje: **Meta Plaznik, Marija Krnc, s. Dani Kordeš FMA**
- Kateheze za 2. triletje: **Eva Gričar, s. Majda Merzel FMA, Katja Peternelj**
- Kateheze za 3. triletje: **Kati Komel, Tinkara Čerin, Mateja Pucelj**
- Kateheza za starše: **Timi Čížek, Meta Plaznik**
- Molitve za animatorje: **Urban Gartner DJ, Tinkara Čerin, Kati Komel, Jure Babnik**
- Velike igre: **Rok Kastelic (1), Martin Sešlar (2), Aljaž Dobnikar (3), Nika Rupnik (3), Mateja Jakob (4), Vid Kastelic (5)**
- Oratorijska himna: **Jakob Jaklič, Lucija Kovač, Anja Kovač**

Vsem tem in mnogim drugim, ki so sodelovali in svetovali pri nastajanju priročnika STOPI NA POT! (Oratorij 2023), iskrena hvala. Naj vam Bog podeli notranjo moč za to, da boste z vedrino, veseljem in ljubeznijo tudi v prihodnosti naredili veliko dobrega za otroke in mlade.

NE PREZRITE 8

1. Zgradba priročnika	9
2. Tema oratorija 2023	10
3. Tolkien in njegov domišljjski svet	11
4. Razlika med knjigo Hobit in oratorijsko zgodbo	15
5. Hobitske delavnice in druge oratorijske ideje	16
6. Duhovnost na oratoriju	18

ABC ORATORIJA 22

1. Oratorij in njegov namen	23
2. Sestavni deli oratorijskega programa	23
3. Sv. Janez Bosko, ustanovitelj Oratorija	24
4. Don Boskov preventivni vzgojni sistem	24

ZGODBA 27

Uvod	30
1. dan: Poklicanost	34
2. dan: Božja previdnost	39
3. dan: Vztrajnost	44
4. dan: Srčnost	50
5. dan: Rast	55

MOLITVE ZA OTROKE 60

1. dan: poklicanost – sveti Matej	61
2. dan: Božja previdnost - Zahej	62
3. dan: Vztrajnost – Marija, Jezusova mati	63
4. dan: Srčnost – sveta Veronika	64
5. dan: Rast – sveti Peter	65

KATEHEZE 66

Kaj je kateheza?	67
1. dan: Poklicanost	68
2. dan: Božja previdnost	81
3. dan: Vztrajnost	95
4. dan: Srčnost	108
5. dan: Rast	121

VELIKE IGRE 133

1. Najlepša hobitska duplina	134
2. Štafetna igra: UZP (usposabljanje za pustolovščino)	137
3. Kraja zakladov	143
4. Igra v temi za deževen dan: Jama pobega	149
5. Igra za animatorje/birmance: Kateri lik iz Tolkienovega sveta si?	157

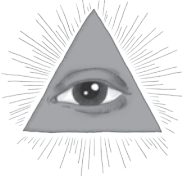
ANIMATORJEM 160

Molitve za animatorje	161
1. dan: Bog pokliče Jeremija za preroka	162
2. dan: Dobri pastir	164
3. dan: Bog reši Izraelce čez morje	165
4. dan: Dobri boj za vero	167
5. dan: Obisk modrih	169

ORATORIJSKE PESMI 171

Oratorijska himna 2023: Stopi na pot (A. in L. Kovač, J. Jaklič)	172
2. Stopi na pot (E. Horváth, P. Horváth, P. Čepón)	174
3. Stopi na pot! (N. Rovtar)	175
4. Stopi na pot (A. Strah, K. Štukelj)	176
5. Stopi na pot (A. Strah)	177

VSEBINSKI PREREZ ORATORIJA 2023

	Uvod	1. dan	2. dan
ZAKLAD DNEVA	/	POKLICANOST	BOŽJA PREVIDNOST
SIMBOL	/	pohodna palica 	Božje oko 
ZGODBA	V zgodbo nas uvede njen avtor, J. R. R. Tolkien. Spoznamo hobita Bilba Bisagina, ki uživa preproste trenutke na verandi svoje hobitske dupline, ko se pred njim nenapovedano pojavi čarodej Gandalf. Ta ima za Bilba prav posebno povabilo: vabi ga na pustolovščino. Presenečenemu hobitu to ni prav nič všeč. Še bolj pa ga šokira trkanje novih neznanih gostov.	Nenapovedani obiskovalci so trije škratje, ki se skupaj z Gandalfom odpravljajo na pustolovščino. Želijo premagati zmaja, ki je škrate izgnal iz njihovega kraljestva in zasegel njihov zaklad. Potrebujejo le še zmikavta in Gandalf zatrjuje, da bo prav Bilbo najboljši za to nalogo. Čeprav bi raje ostane doma, hobitu nekaj ne da miru. Postopoma se opogumi in pristane na pustolovščino.	Družčina dospe do Meglenega gorovja. Pred mrazom in vetrom jih reši podzemna votlina. A med počitkom škrate ugrabijo goblini in Bilbo ostane sam v temnem rovu. Tam po naključju najde nenavaden prstan. Naleti tudi na temačno, zlonamerno bitje. Golum pristane, da Bilba ne bo pojedel, če ga premaga v reševanju ugank. Ko Bilbo zmaga in želi oditi, Golum odkrije, da je izgubil svojo največjo dragocenost – čarobni prstan. Takoj posumi, da mu ga je ukradel Bilbo in ga ni več pripravljen izpustiti iz rok. Bilba reši prav najdeni čarobni prstan, po zaslugi katerega postane neviden.
SVETOPISEMSKI ODLOMEK	/	Bog pokliče Jeremija za preroka: Jer 1,4–10	Dobri pastir: Ps 23,1–4.6
CILJI KATEHEZ	SPOZNAVNI	Udeleženci spoznajo, da je vsak od nas poklican.	Udeleženci spoznajo, da nas Bog ves čas dobrohotno spremlja in vodi k dobremu. Alternativa: Udeleženci spoznajo, da je vse, kar nam je dano in kakršni smo, del Božjega načrta.
	DOŽIVLJAJSKI	Udeleženci doživijo zaupanje, da jim je Bog dal lastnosti in sposobnosti, ki jim bodo pomagale pri njihovi poklicanosti.	Udeleženci doživijo varnost, veselje in hvaležnost ob Božji previdnosti.
	DEJAVNOSTNI	Udeleženci grejo iz cone udobja in naredijo nekaj dobrega, kar jim predstavlja izziv.	Udeleženci si med seboj podelijo izkušnje, kako je Bog poskrbel zanje oz. jih je varoval.

STOPI NA POT!

3. dan	4. dan	5. dan
VZTRAJNOST	SRČNOST	RAST
kapnik 	srce 	drevo 
Po pobegu izpod Meglenega gorovja Bilbo najde skrate in Gandalfa, ki so se tudi srečno rešili. Skupaj nadaljujejo pot do Mračnega gozda, kjer jih Gandalf zapusti. Sami zakorakajo na dolgo pot skozi začarani gozd, kjer je preizkušena njihova vztrajnost. Poleg vsega jih ujame ogromen pajek, Bilbo pa jih pogumno reši iz njegove pajčevine. Po mnogih preizkušnjah končno dospejo do Samotne gore. Po neuspešnem iskanju skrivnega vhoda bi škratje najraje kar obupali. K sreči več vztrajnosti premore Bilbo, ki končno najde skrita vrata v goro.	Bilbo se poda skozi skrivni vhod v goro. Gre po rovu, ki ga pripelje do ogromnega zmaja Smauga. Ta počiva na še večjem kupu zlata, dragocenih predmetov in dragih kamnov. Po Thorinovem navodilu mu izmakne arhkamen, vendar se zmaj zbudi. Komaj pobegne in arhkamen izroči Thorinu. Smaug zagrozi, da bo uničil pol sveta, če arhkamna do večera ne dobi nazaj. Thorin kljub prigovarjanju noče niti slišati o tem. Bilbo vidi, da je Thorin v svojem pohlepu zblaznel. Presodi, da je prav, da Thorinu arhkamen ukrade in ga vrne zmagu. To tudi stori. Thorin pobesni in Bilba nažene proč.	Razočarani Bilbo na poti z gore sreča Gandalfa, ki ga potolaži in skupaj se spet napotita k škratom. Thorin se v divjem pohlepu po arhkamnu kar sam požene nad zmaja, ki pa ga smrtno rani. Preden ga pokonča, priteče Bilbo in Thorina obvesti o zmajevi šibki točki. Thorinu uspe zariti meč prav tja in s tem zmaja pokonča. Umirajoči Thorin se pokesa svojega pohlepa in dejanj, ki so iz njega izvirala, ter se spravi z Bilbom. Nato umre. Pustolovščina se zaključi. Škrati – čeprav brez Thorina – imajo spet svoje kraljestvo pod Goro, Bilbo pa se z Gandalfom odpravi nazaj domov. Tam spozna, da je dom sicer isti, toda on se je na pustolovščini spremenil in osebno zrasel.
Bog reši Izraelce čez morje: 2 Mz 14,10–18	Dobri boj za vero: 1 Tim 6,9–12.19	Obisk modrih: Mt 2,1–5a;7–12
Udeleženci spoznajo, da je vztrajnost nujno potrebna za osebno in skupno doseganje ciljev.	Udeleženci ob konkretnih zgledih in izhajajoč iz katekizemske razlage spoznajo vsebino kreposti srčnosti.	Udeleženci spoznajo korake rasti Bilba v oratorijski zgodbi in treh modrih v svetopisemskem odlomku dneva.
Udeleženci se preko vaje preizkusijo v vztrajnosti in doživijo, da se vztrajnost splača.	Udeleženci doživijo navdušenje nad dobrimi dejanji in nad zavračanjem slabih dejanj.	Udeleženci z animatorjevo pomočjo naredijo refleksijo svoje rasti med celotnim oratorijem.
Udeleženci naredijo osebni načrt za vztrajnost na področjih, ki so zanje pomembna.	Udeleženci uprizorijo situacijo, v kateri se pokaže krepost srčnosti.	Udeleženci posadijo rastlino in jo odnesejo domov.



NE PREZRITE

1. ZGRADBA PRIROČNIKA

Za učinkovito uporabo oratorijskega priročnika se je dobro seznaniti z njegovo zgradbo in vsebino. V njem boste našli naslednja poglavja:

- **VSEBINSKI PREREZ ORATORIJA:** Tabela s poglavitnimi vsebinskimi poudarki za vsak oratorijski dan: vrednota, simbol in svetopisemski odlomek dneva, povzetek dramske zgodbe ... Letošnja posebnost je, da v duhu Bilbove zgodbe vrednoto imenujemo »zaklad dneva«.
- **NE PREZRITE:** Nekaj uvodnih, vendar pomembnih vsebin o letošnji temi in izhodiščih. Obvezno branje za voditelje in zelo priporočljivo za vse animatorje, še posebno tiste, ki izvajate dramsko igro in kateheze.
- **ABC ORATORIJA:** Oratorij ni le program dejavnosti, ampak način vzgoje, ki ga je začel sv. Janez Bosko in se imenuje preventivni vzgojni sistem. Več o njem najdete v tem poglavju.
- **ZGODBA:** Uvod ter pet delov dramske zgodbe o pustolovščini Bilba Bisagina izpod peresa mlade pisateljice Sare Krnc.
- **MOLITVE:** Skupne jutranje molitve za otroke, za vsak dan posebej. Seveda se navezujejo na zgodbo in vrednoto dneva. Predvideno je, da molitve izvedemo na začetku dneva, pred ali po zgodbi, jih pa marsikateri oratorij izvaja tudi kasneje.
- **KATEHEZE:** Tudi letos so se ekipe prostovoljcev potrudile in pripravile štiri različne sklope katehez: za predšolske otroke ter za vsa tri osnovnošolska triletja. Razvrščene so po dnevih. Tako za vsak dan najdete najprej vsebinska izhodišča (vrednota, simbol, svetopisemski odlomek, cilji kateheze), skupni uvod v kateheze (zamišljen kot skupno uvajanje v katehezo, ki ga s pomočjo dinamike vsem otrokom navadno poda duhovni asistent oratorija) in nato vse štiri starostno ločene kateheze za tisti dan. Letošnja posebnost tega poglavja je, da boste na začetku vsakega dne našli razlago zgodbe, vrednote, simbola in svetopisemskega odlomka dneva. Upamo, da bo pomagala pri pripravi animatorjev na kateheze.
Na koncu poglavja boste našli tudi katehezo za starše. Izvaja jo vsako leto več oratorijev, navadno prvi ali zadnji dan oratorija. Vsekakor lepa priložnost, da nekaj od oratorija zase odnesejo tudi starši. Izvedeta jo lahko voditelj in duhovni asistent oratorija, medtem ko ostali animatorji otroke zaposlite kako drugače.
- **VELIKE IGRE:** Tudi letos je na razpolago pet velikih iger. Seveda ste vabljeni, da velike igre prilagodite potrebam in posebnostim vašega oratorija.
- **ANIMATORJEM:** V tem poglavju boste našli predlog jutranjih molitev za animator-sko skupino pred začetkom vsakega oratorijskega dne. Letos imajo obliko vodenih meditacij na svetopisemski odlomek dneva. Med e-gradivi bo na voljo tudi audio posnetek meditacije, ki vam bo lahko olajšal izvedbo. Jutranje molitve so pomembne za duhovno pripravo animatorjev na vsak oratorijski dan. Voditelje in duhovne asistente spodbujamo, da molitve pripravite kvalitetno in si zanje vzamete čas.
- **PESMI:** V zaključnem poglavju kot vedno najdete note in besedilo oratorijske himne »Stopi na pot«, poleg tega pa še treh drugih pesmi, ki so prispele na natečaj za oratorijsko himno in jih je izbrala strokovna komisija.

ELEMENTI VSEBINSKEGA PREREZA ORATORIJA

Vsi si želimo, da bi sporočilo oratorija in zgodbe obrodilo čim več sadov. Želimo si, da bi otroci ponotranjili vrednote in misli, o katerih bo na oratoriju tekla beseda. Če torej želimo, da si bodo otroci zapomnili vsaj eno stvar (veliko drugih si jih tako ali tako ne bodo), je to potrebno večkrat ponoviti in pri tem nagovarjati različne človeške čute. Zato sta bistvena povezanost in obnavljanje VREDNOTE, ZGODBE, SIMBOLA in SVETOPISEMSKEGA ODLOMKA.

Pomembno je, da vsi animatorji poznajo vrednoto, simbol in cilje katehez posameznega dne, saj bo le tako oratorij imel jasno vsebinsko rdečo nit in ne bo le skupek delavnic in iger.

2. TEMA ORATORIJA 2023

ZAKAJ HOBIT?

Oratorijsko temo izbiramo ciklično s treh različnih področij: svetnik – svetopisemska oseba – literarni junak. Vključitev literature se nam zdi pomembna, saj na ta način pomagamo vsem nam približevati svet Cerkve svetu kulture in obratno. Učimo se iskati povezave med »svetnimi« zgodbami in krščanskimi vrednotami. Skušamo ubesediti krščanski nauk na način, ki je sodobnim mladim bližje, in ga na ta način inkulturirati v kulturo sodobnih mladih.

Letos je bilo za oratorijsko temo ponovno na vrsti literarno delo. Po pregledu mnogih knjig in zgodb smo se odločili, da oratorijsko zgodbo 2023 prepustimo verjetno najvplivnejšemu fantazijskemu piscu 20. stoletja, J. R. R. Tolkienu. Njegova zgodba HOBIT je bila napisana kot knjiga za otroke in bralca hitro pritegne v Tolkienov pisan domišljijski svet. Po zaslugi filmske adaptacije je postala del sodobne mladinske kulture, zaradi avtorjeve trdne usidranosti v krščanski etos (nedavno se je začel postopek za njegovo beatifikacijo) pa ponuja mnogo možnosti za pogovor in katehezo o krščanskih vrednotah.

Pravljica ali fantazijska zgodba omogoča še nekaj: v njej je to, kar se v resnici dogaja v naši psihi in duhovnosti, v našem srcu, uprizorjeno preko fizičnega boja in pravljичnih bitij. Zato ti tako močno pritegujejo našo pozornost že od otroških let: v njih je tisto skrito (naši psihični in duhovni boji) prikazano in razloženo na bolj oprijemljiv, simbolni način. In tako omogoča lažje razumevanje in priložnost za pogovor o stvareh, ki so sicer bolj abstraktne in zahtevnejše.

Naša zgodba spremlja preprostega hobita Bilba, ki si želi le mirnega življenja v svoji duplini, toda se na povabilo čarodeja Gandalfa pridruži veliki pustolovščini družine škratov. Skupaj bodo poskušali iz krempljev strašnega zmaja osvoboditi škrtati zaklad, ki jim ga je le ta ukradel, ko je uničil njihovo podzemno mesto v Samotni gori. Da bodo do tja sploh prišli, bodo seveda morali premagati še številne ovire in težave.

Čeprav se Hobit po obsegu ne more meriti s Tolkienovo slavnjšo trilogijo Gospodar prstanov, je zgodba v celoti vseeno preobsežna za oratorijski oder. Največji izziv za ustvarjalce je zato predstavljalo, kako zgodbo skrajšati in jo narediti izvedljivo na oratoriju. To smo storili z osredotočenostjo na Bilbovo osebno rast, ki tako kot v izvirniku prehodi pot rasti od zapečkarja do junaka. Spremljali bomo, kako najprej z odporom sprejme svojo **poklicanost**, nato pa se preko dotikov **Božje previdnosti** in svoje lastne **vztrajnosti** gradi v **srčnosti** in **zraste** v neslutene junaka.

NASLOV ORATORIJA 2023: »STOPI NA POT!«

Bilbova zgodba je na nek način arhetipska zgodba junakovega popotovanja. Prejme poslanstvo, se poda na pot, kjer se uspešno sooči z mnogimi izzivi, opravi svojo nalogo in se nato spremenjen vrne domov. Takšno strukturo imajo neštete mitološke in pravljicne zgodbe o junakih. Pri tem se nam je zdel bistven in za današnji čas zelo aktualen prvi korak: da Bilbo sploh odgovori na klic na pustolovščino v neznano in se odpravi iz varnega zavetja svojega doma. Zato smo za geslo oratorija izbrali povabilo: »STOPI NA POT!«

Geslo seveda ne predstavlja le vabila Bilbu, temveč vsakemu izmed nas. Vsak je povabljen, da odgovori na Božji klic in stopi na pot svojega poslanstva. Da gre ven iz cone svojega udobja, se odpove svojim neštetim drobnim navadam in razvadam ter se prepusti, da ga neznano spremeni, preobrazi. Le tako lahko uresniči Božji načrt za svoje življenje in izkoristi ves svoj potencial.

3. TOLKIEN IN NJEGOV DOMIŠLJIJSKI SVET

Opus J. R. R. Tolkiena ne obsegata le najbolj znana *Hobit* in *Gospodar prstanov*, temveč genij njegovega ustvarjanja leži v celotnem domišljijem svetu, ki ga je ustvaril in katerega omenjeni deli predstavljata le majhen del. Kot jezikoslovec je zanj ustvaril celo več umetnih jezikov. Njegov svet se začne s stvarjenjem sveta ter različnih vrst bitij, med drugim viliinov, škratov, hobitov in nazadnje tudi ljudi. Zgodovina sveta, ki jo je spisal v kakšnem delu bolj, v kakšnem manj natančno, obsega več tisoč let. V njej se vrstijo rojstva in propadi celih civilizacij ter neštete spopadi med dobrim in slabim. Glavna antagonist sta Morgoth in njegov služabnik Sauron, v katerih zlahka prepoznamo padla angela. Značilno za Tolkienov svet je, da se to, kar se v resničnem svetu dogaja na duhoven in velikokrat neviden način, v njem dogaja vidno, v obliki fizičnih ovir ter bitk.

Tolkien zavestno ni želel ustvariti krščanstvu vzporednega sveta in zgodovine. V njem bomo imeli težavo najti neposredne vzporednice npr. med njegovimi liki in osebami, ki nastopajo v Svetem pismu. Zdi se, da svojih bralcev ni toliko podcenjeval in jih tudi ni želel razvajati, da bi jim na pladnju prinašal očitne alegorije. V *Hobitu* in *Gospodarju prstanov* tako ne bomo našli omembe Boga, je pa zato jasno nakazano, da se dogodki ne odvijajo po slučaju in naključjih, temveč jih v ozadju vodi neka mogočna sila. Da bi izvedeli, kdo na ta nežen, subtilen način usmerja zgodovino, moramo prodreti globlje v Tolkienov svet, na začetku katerega najdemo Boga Stvarnika z imenom Eru Iluvatar.

Avtorjev cilj je bil torej ustvariti samostojen domišljijemski svet, ki bi lahko bil tudi mitološka predzgodovina resničnega sveta. Vsekakor pa je po Tolkienovih lastnih besedah to *“seveda v temelju religiozno in katoliško delo”*, saj drugačnega kot katoličan niti ne bi mogel napisati.¹

Tolkienov svet je poln različnih ras inteligentnih bitij: viliinov, škratov, hobitov ... in tudi ljudi, kakršni smo mi. Poglejmo si značilnosti ras in nekaterih posameznih oseb, ki se pojavijo v letošnji oratorijski zgodbi.

¹ Za več povezav med *Hobitom* in krščanstvom svetujemo knjigo *Hobit – neizrečeno krščansko sporočilo*.

HOBITI

Hobiti so tipični zapečkarji. Gotovo imajo svoje šibkosti. Vsaka sprememba jih hitro vrže iz tira. Zanimajo se izključno za to, kar se dogaja v njihovi vasi, v njihovi neposredni bližini. Pomemben jim je vsakdanji ritual, ki naj se spreminja čim manj, kar se kaže tudi v močno prisotnih družbenih normah. Kdor jim ne sledi, v očeh ostalih postane čudak, nevreden zaupanja ...

Toda hobiti so preprosti, kmečki ljudje. Njihovo največje veselje in bogastvo so vsakdanji užitki ob prijetni družbi, dobri glasbi in okusni hrani. Izredno cenijo gostoljubnost. Znajo se veseliti preprostih in se ne potegujejo za velike stvari. Zlato, moč ali slava jih ne zanimajo. Zato so izmed vseh ras, s katerimi je J. R. R. Tolkien naselil svoj Srednji svet, hobiti najbolj imuni na skušnjave in zlo. Ni torej naključje, da se je Gandalf s prošnjo za pomoč obrnil ravno na hobite, izmed katerih je izbral tistega, ki je kazal največ srčnosti, največ trdnosti pri vztrajanju v dobrem.



ŠKRATI

Škrati, na drugi strani, so precej drugačna bitja. Njih navdušuje ustvarjanje materialnih stvari, predvsem iz različnih kovin in kamna. Zato so neprekosljivi kovači, zlatarji, kiparji in rudarji. Narava jih ne zanima preveč, zato si svoja čudovita mesta in palače največkrat gradijo pod gorami, kjer lahko kopljejo rudo in hkrati oblikujejo čudovite sobane. Še posebej pa so navdušeni nad dragocenimi kamni. Imajo torej močan občutek za lepoto, predvsem za stvari, ki jih lahko izkopljejo in oblikujejo sami. Tudi oni pa imajo šibko točko. Močno so podvrženi skušnjavi pohlepa. Zlato in drage kamne navadno kopičijo v precej večji meri, kot bi jih potrebovali, jih ljubosumno čuvajo in neradi delijo z drugimi. Kot bomo videli v zgodbi, je to tudi največja past, v katero se ujame Thorin.



ČARODEJ GANDALF

Za marsikoga je Gandalf kot "čarodej" lahko kontroverzna bitje, vendar je potrebno vedeti, da čarodeji Tolkienovega sveta nimajo kaj dosti skupnega s čarovniki tipa Harry Potter. Na kratko: Gandalf ne uporablja čarovnije ali magije kot neke zunanje sile, ki jo spretno manipulira in uporablja za doseg svojih ciljev in želja, temveč je čarovnija nadnaravna moč, ki jo je prejel od Boga – podobno kot imamo mi sposobnost premikanja rok in nog. A pojdemo po vrsti.

J. R. R. Tolkien si je svoj fantazijski svet zamislil kot samostojen mitološki svet brez neposrednih alegorij oz. primerjav s krščansko vizijo sveta (v nasprotju npr. z C. S. Lewisom, kjer ne moremo mimo enačenja lika Aslana z Jezusom Kristusom). Kljub temu pa gradi na enakih vrednotah in predpostavkah kot jih ima krščanstvo, saj je bil goreč katoličan. Njegov svet

pozna Boga Stvarnika (ki se imenuje Eru Iluvatar), ki je s petjem ustvaril ves svet. Ustvaril je tudi več vrst bitij: od polbožanskih valárjev in angelskih maiarjev do vilinov in hobitov. Ljudje so njegova zadnja stvaritev v vrsti inteligentnih bitij. Vsaka od teh vrst bitij ima po svoji naravi, podeljeni od Boga, različno zmožnost nadnaravnega delovanja (največ je imajo valárji, najmanj oz. nič pa ljudje). Podobno verjamemo tudi kristjani, ki nadnaravne sposobnosti pripisujemo angelom, ki nimajo nič skupnega s čarovniki.



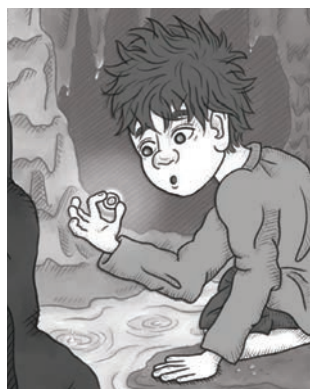
Pomembno se je torej zavedati, da Gandalf ni človek ali podobno naravno bitje, ki bi manipuliralo z nadnaravnimi, magičnimi močmi, temveč je maiar, eden izmed višjih bitij, ki uporablja nadnaravne moči, s katerimi je bil ustvarjen. V srednji svet je bil skupaj z ostalimi čarodeji poslan od Boga, da bi preprečil načrte zlobnega Saurona, prav tako maiarja. Gandalfov način boja proti Sauronu ni direkten, temveč deluje predvsem z usmerjanjem, svetovanjem in povezovanjem ljudi, vilinov, škratov in hobitov. Tudi svoje nadnaravne moči uporablja le redko, kadar je nujno potrebno.

Lahko rečemo, da se Gandalf trudi pomagati ljudem uresničevati Božjo voljo pri boju proti zlu. Najlažje bi ga primerjali z utelesenim angelom, podobno kot to najdemo v Tobitovi knjigi. Tam Tobija spremlja nadangel Rafael, ki prevzame popolnoma človeško podobo. Tako lahko vidimo, da ima "čarodej" Gandalf več skupnega z angeli kot s čarovniki v kakšnem drugem popularnem delu.

Zanimiva je Tolkienova odločitev, da, čeprav si je zamislil obširno mitološko ozadje svojega sveta in ga opisal v delu Silmarillion, bomo v Hobitu ali Gospodarju prstanov zaman iskali omembo Boga oz. Eru Iluvatarja. Toda, kot je zapisal v enem od svojih pisem, je "*Gospodar prstanov seveda v temelju religiozno in katoliško delo; nezavedno na prvi pogled, a zavedno ob ponovnem pregledu.*" Enako velja za Hobita.

ČAROBNI PRSTAN

Prstan, ki ga najde Bilbo, je čarobni prstan, ki nosilca naredi nevidnega. V Hobitu ima predvsem vlogo pripomočka z nadnaravnimi močmi, ki je bil Bilbu dan na razpolago po posegu Božje previdnosti. Poleg tega in dejstva, da je bil Golum nanj, recimo temu, rahlo nezdravo navezan, v Hobitu drugega o njem ne izvemo. Šele v Gospodarju prstanov Tolkien razloži celotno prstanovo zgodovino in pomen. Gre za najmočnejši prstan na svetu, napolnjen z zlo močjo. Ustvaril ga je glavni antagonist, Gospodar prstanov Sauron, da bi povečal svojo moč in razširil svoj nadzor še na nosilce ostalih čarobnih prstanov, ki jih je razdelil med kralje škratov in ljudi. V vojni, ki je potekala skoraj 3000 let pred dogodki Hobita, je bil Sauron premagan, vendar se je za njegovim prstanom kmalu izgubila vsaka sled. 500 let pred Bilbovo pustolovščino ga je našel hobitu podobno bitje Sméagol, ki se je pod njegovim zlim vplivom sčasoma preobrazil v Goluma.



GOLUM

Golum je svoje življenje začel kot hobit ali njemu podobno bitje z imenom Sméagol. Ko je nekega dne ribaril s svojim bratrancem, sta v reki našla lep prstan. V Sméagolu je že na prvi pogled vzbudil tak pohlep, da je bratranca ubil, le da bi prstan postal njegov. Od tistega trenutka dalje je prstan postal središče njegovega sveta. Zaradi njega je sčasoma zblaznel in svoje zatočišče naposled našel globoko v temnih rovih pod Meglenim gorovjem, kjer so svoje kraljestvo nekoč v skalo izdolbli škratje. Prstan mu je poleg nevidnosti omogočil tudi izredno dolgo življenje in večjo moč, vendar je postal sprevrženo bitje. V temi rogov je preživel več stoletij, dokler mu ni nekega dne prstan neopazno padel na tla in ga je tam našel Bilbo. Ko mu je Bilbo ušel, se je napotil za njim izpod gorovja, da bi spet našel svoj ljubljani zaklad. Tako ga tavajočega srečamo 77 let kasneje v dogodkih Gospodarja prstanov.

Omeniti velja še različen vpliv, ki ga je imel prstan na Goluma in na Bilba. Navsezadnje ga je Bilbo imel v posesti 60 let, vse dokler ga ni predal svojemu nečaku Frodu. Medtem, ko se je Golum sprevrgel v pošast, je Bilbo ohranil svoj ljubezniv in prijazen značaj. Od kod ta razlika? Tolkien nam v svojih drugih delih in pismih razloži, da sta bila Bilbo in Sméagol zelo različni osebi. Bilbo je bil čistega srca, Sméagol pa ne. Zato sta se že ob prvem srečanju s prstanom odzvala zelo različno: medtem ko je Sméagol zaradi prstana ubil svojega bratranca, se je Bilbo uprl skušnjavi, da bi ubil Goluma, čeprav mu je predstavljal nevarnost. Namesto tega se je v njegovem srcu vzbudila *“vserazumevajoča mešanica sočutja in spoznanja groze: preblisk bežnega pogleda v brezkončno vrsto med sabo nerazločljivih dni brez žarka svetlobe ali upanja na kakšen boljši dan, v svet trdega kamenja, mrzlih rib, plezanja in šepetanja”* (Hobit). Ta Bilbova sposobnost sočutja in usmiljenja do sovražnika, ki mu je stregel po življenju, je narekovala tudi njegovo nadaljnjo interakcijo s prstanom.

Ta vidik bomo sicer zaman iskali v oratorijski zgodbi, saj smo morali v njej marsikaj izpustiti. Lahko pa poznavanje ozadja pomaga pri boljšem razumevanju zgodbe in pripravi katehez.

ZMAJ SMAUG

Zmaj je kot pravljичno bitje v naši kulturi prisoten že stoletja, če ne tisočletja. Upravičeno se vprašamo, od kod se je vzel. Preprosto: zmaj predstavlja najbolj smrtonosnega plenilca, ki ga zmore naša domišljija. Ima telo mačke (ali kače), glavo kače in krila orla, poleg tega pa je ogromen in bruha ogenj!

Zanimivo je, da je zmaj pogosto povezan s pohlepom po bogastvu in moči – ne le v Hobitu, temveč v pravljичni literaturi na splošno. Pogosto ljubosumno čuva svoj zaklad (ali pa princeso), marsikdaj pa se v zmaja spremeni tudi človek, ki ga je popolnoma prevzel pohlep. Na nek način lahko rečemo, da je zmaj fizična podoba divjega pohlepa, ki lahko preslepi in premaga vsakega človeka. A sporočilo pravljic in tudi Hobita je, da ima vsak zmaj kakšno šibko točko, zato pravljичni junaki vedno najdejo način, da ga premagajo.



4. RAZLIKA MED KNJIGO HOBIT IN ORATORIJSKO ZGODBO

Da bi zgodbo Hobita prilagodili oratorijskemu odru, smo jo morali dodobra skrajšati in narediti bolj preprosto. Kar ostaja nespremenjeno, pa je Bilbovo osebno popotovanje od zapečkarja do junaka. Ob naštevanju razlik naj opozorimo le, da filmska trilogija Hobit vsebuje dogajanje in osebe, ki jih v knjigi ni. Teh razlik se tu ne bomo dotikali.

V oratorijski zgodbi v primerjavi z izvirno zgodbo manjkajo:

- ugrabitev s strani trolov,
- obisk pri vilinih v Razendelu,
- lov goblinov in vargov po izhodu izpod Meglenega gorovja ter pobeg s pomočjo orlov,
- srečanje s spreminjevalcem Beornom,
- ujetništvo pri gozdnih vilinih in pobeg v sodih,
- postanek v Mestu na jezeru in srečanje z ljudmi,
- bitka petih vojska.

Ker smo izpustili bitko petih vojska in pogajanja med ljudmi, vilini in škрати, smo morali nekoliko spremeniti tudi način, kaj se je dogajalo z arhkamnom in kako je bil premagan zmaj. V izvirniku gre zmaj v maščevanju, da mu je Bilbo izmaknil del zaklada, uničiti Mesto na jezeru, kjer bivajo ljudje. Tam ga s puščico v njegovo šibko točko ubije stražar z imenom Bard. Ko izvejo za zmajevo smrt, se Thorin in škrate vzkopljejo v goro. Ljudje iz Mesta na gori ter gozdni vilinci so prepričani, da jim pripada del zaklada, zato se odpravijo k Samotni gori, toda Thorin noče o delitvi zaklada slišati ničesar. Da bi omeščal Thorina in preprečil vojno med škрати in ljudmi, Bilbo izroči arhkamen Bardu, toda tudi to Thorina ne premakne. Ko vse kaže na spopad, pa se pojavi nov sovražnik: ogromna vojska goblinov in vargov, ki želijo škrate, viline in ljudi premagati enkrat za vselej. Ob skupnem sovražniku in na prigovarjanje Gandalfa zato slednji zakopljejo bojno sekiro in se v veliki bitki petih vojska spopadejo s silami zla. V bitki je Thorin smrtno ranjen in se pred smrtjo spravi z Bilbom.

V izvirniku Thorin arhkamna nikoli ne drži v rokah. V oratorijski različici je bilo to potrebno, zato da je bilo Bilbovo izdajstvo škratev njim popolnoma očitno. Ker smo izpustili omembo Mesta na jezeru, je požiganje mesta nadomestila zmajeva grožnja, da bo uničil pol sveta. Da bi preprečil smrt nedolžnih, Bilbo zato arhkamen izmakne Thorinu in ga vrne nazaj zmagu. Ker Barda in bitke v naši zgodbi ni, pa je bila potrebna še zadnja večja sprememba: zmaja ubije Thorin in v tem spopadu nastane tudi njegova smrtna rana.

Dober povzetek knjige Hobit v angleščini najdete na:
www.sparknotes.com/lit/hobbit.



5. HOBITSKE DELAVNICE IN DRUGE ORATORIJSKE IDEJE

Vsako leto si želimo in prizadevamo, da bi otroci oratorijskega junaka in njegove vrednote spoznavali ne le med zgodbo in katehezami, temveč v čim več trenutkih oratorija. Na ta način si oratorij bolj zapomnijo, hkrati pa nam da to več priložnosti, da jim na različnih ravneh spregovorimo o izbranih vrednotah.

V tem poglavju smo zbrali nekaj idej, kako oratorij še dodatno povezati s Srednjim svetom in letošnjimi vrednotami dneva. Verjamemo pa, da se jih bo med animatorji porodilo še veliko več.

SPLOŠNE IDEJE

(Bosonogi) pohod

Bilbo in škratje so večino svoje poti opravili peš, zato lahko oratorijski izlet organiziramo kot pohod in ga na ta način navežemo na zgodbo. En del pohoda lahko posnemamo tudi hobite, ki so hodili bosi.

Iskanje zaklada

Zgoraj omenjeno idejo pohoda lahko dodatno popestrimo, če ga oblikujemo kot igro orientacije ali iskanja skritega zaklada, ki bo udeležence čakal na cilju. Lahko vključimo celo igro „geocaching“ in so to zakladi, ki jih po skupinah ali vsi skupaj iščejo udeleženci na izletu.

Foto kotichek

V slogu foto koticheka pripravimo rekvizite iz Tolkienovih zgodb, s katerimi se udeleženci oratorija fotografirajo: Gandalfov klobuk, plašč in palica, hobitska lasulja, telovnik in stopala, škratje brade in sekire, prstan ipd.

IDEJE ZA DELAVNICE

Naštejmo nekatere ideje za delavnice, ki jih lahko tako ali drugače vsebinsko navežemo na domišljijski Tolkienov svet:

- **Izdelovanje prstana:** Bilbo je prstan našel, mi pa si ga lahko naredimo. Glede na naše možnosti lahko prstane izdelujemo iz žice, lesa, vrvi, elastik ali drugih materialov.
- **Glasbena delavnica:** Tako škratje kot hobiti so oboževali petje in glasbo. Na oratoriju lahko zato pripravimo glasbeno delavnico, v kateri lahko z udeleženci najprej izdelamo glasbila iz vsakdanjih predmetov (npr. plastenk) in nato z njihovo pomočjo pojemo in igramo. Idej za preprosta glasbila na spletu ne manjka.
- **Izdelava ali odpiranje sefa:** Da so škratje lahko prišli do zaklada, je moral Bilbo odkriti način za odprtje skrivnega vhoda v goro. Za starejše udeležence bo morda zanimiva delavnica odpiranja sefa s pomočjo ugank ali pa izdelava svojega sefa.
- **Bojevalniška delavnica (za starejše fante):** Da je Bilbo premagal pajka, mu je prav prišla vsaka bojevalniška veščina. Na delavnici se lahko učimo streljati z lokom, mečevati in celo metati sekiro v tarčo. Seveda moramo ob tem poskrbeti za varnost.

- **Peka kruha:** Vilini (ki so sicer v oratorijski zgodbi izpuščeni, vendar jih morda otroci poznajo iz filmov) so bili znani po svojem kruhu, ki je bil zelo nasiten in se dolgo ni pokvaril. V navezavi na to lahko pripravimo kuharsko delavnico, v kateri otroci pečejo kruh oz. žemljice.
- **Vezenje na robčke iz blaga:** Bilbo ni šel nikamor brez svojih robčkov. V delavnici lahko na navadne bele robčke iz blaga vežemo okraske in oblike.
- **Zeliščarska delavnica:** Hobiti so bili znani po svojem poznavanju vrtnih rastlin in zelišč, zato lahko nekaj znanja o zeliščih ponudimo udeležencem tudi na oratoriju.
- **Planinska delavnica:** Bilbo in škratje so morali tudi plezati čez gore in skozi podzemne jame, zato je lahko ena delavnica tudi planinska oz. plezalna.
- **Preživetje v naravi:** Na poti so morali naši junaki preživeti v naravi. Morali so vedeti, kako zakuriti ogenj, si na njem speči hrano, poiskati studenec itd. Izkušeni skavti bodo gotovo znali iz teh veščin pripraviti privlačno delavnico.
- **Origami:** Iz papirja se da izdelati mnogo stvari. Po internetu lahko pobrskamo za idejami in z udeleženci iz papirja z zlaganjem ustvarjamo predmete ali dele oprave, ki so povezani z zgodbo (klobuki, čelade, meči ipd.).
- **Spoznavanje kultur sveta:** Srednji svet, v katerem so živeli Bilbo in škratje, je seveda izmišljen in precej drugačen od resničnega sveta. Kljub temu pa je na svetu veliko kultur, ki so zelo različne od naše, zato bi jih bilo zanimivo nekaj spoznati.
- **Soba pobega:** Bilbo in škratje so morali pobegniti pred goblini izpod Meglenega gorovja. V navezavi na to lahko za udeležence pripravimo sobo pobega in jo ponudimo med delavnicami.
- **Pisanje lastne domišljajske zgodbe:** Svet, ki ga je ustvaril J. R. R. Tolkien, je izredno obširen in izviren. V domišljaji se lahko preizkusijo tudi udeleženci in ustvarjajo (kot posamezniki ali v skupini) svoje domišljajske zgodbe ali svetove.
- **Ustvarjanje izmišljenega jezika:** J. R. R. Tolkien je za Srednji svet ustvaril tudi izmišljene jezike. V tem se lahko preizkusijo tudi udeleženci in za čim več predmetov ustvarijo nove besede.
- **Risanje s prstnimi barvami:** Za mlajše udeležence bo gotovo zanimiva delavnica risanja s prstnimi barvami. Lahko začnemo z drevesi, saj so hobiti znani po tem, da so imeli zelo radi rastline. Možnosti pa je seveda neskončno, med drugimi npr. barvanje hobitove slike z odtisi prstov itd.
- **Rokohitrski triki:** Gandalf sicer ni bi čarodej, ki bi izvajal rokohitrške trike, a je takšna delavnica vseeno lahko delno navezana nanj in za otroke zanimiva.
- **Liturgično posodje kot zaklad:** Ker je škratji zaklad sestavljalo tudi dragoceno zlato posodje, je lahko to priložnost, da udeleženci oratorija поблиže spoznajo dragocene liturgične posode, ki jih uporabljamo pri sveti maši.

Verjamemo, da se boste spomnili še veliko drugih, še zanimivejših stvari. V imenu vseh voditeljev vam bomo hvaležni, če jih boste delili v FB-skupini ali na listi oratorijskih voditeljev oratorijski-voditelji@googlegroups.com.

6. DUHOVNOST NA ORATORIJU

Za sv. Janeza Boska oratorija ni brez duhovnosti in povezanosti z Bogom. Ta element je nujno potreben tako na oratoriju kot v animatorski skupini. Ob tem naj velja nekaj spodbud:

Duhovni asistent oratorija: Duhovni asistent je pomembna vloga v animatorski skupini in na oratoriju. To naj bi bil domači župnik, kaplan, redovnik/redovnica ali, če ste drugače dogovorjeni, katehet ali kdo od starejših animatorjev. Duhovni asistent naj bi bil del vodstva oratorija, kar pomeni, da se udeležuje načrtovanja, vodstva in preverjanja oratorija. Njegova naloga pri načrtovanju je, da prispeva svoj delež pri duhovnih vsebinah oratorija. Njegove naloge pri vodstvu oratorija so večinoma naslednje:

- o vodenje oz. organizacija molitev za otroke in molitev za animatorje,
- o skupni uvod v kateheze,
- o popotnica, zaključna molitev in – če je duhovnik – podelitev sklepnega blagoslova,
- o priprava in – če je duhovnik – vodenje svete maše,
- o skrb za druge duhovne elemente oratorija,
- o če je mogoče, stalna navzočnost na oratoriju.

Seveda to ne pomeni, da mora vse našteve naloge opraviti sam. Priporočeno je, da ima sodelavce. Skrb za duhovno vzgojo animatorjev in otrok ni samo njegova, temveč je skupna skrb celotnega oratorijskega vodstvenega tima. Prav pa je, da je prav on posebej pozoren na duhovni vidik vzgoje animatorjev.

- **Zakramenti:** Prejemanje zakramentov je eden bistvenih elementov don Boskovega preventivnega vzgojnega sistema. Pri tem je velik poudarek na prejemu svete evharistije in na sveti spovedi. Omogočimo jo tako animatorjem pred oratorijem kot otrokom med oratorijem.
- **Priprava na sveto mašo:** Poseben in zelo pomemben del oratorija je skupna sveta maša. Ponekod jo imajo na skupnem izletu, marsikje pa oratorij zaključijo z nedeljsko sveto mašo. Pomembno je, da se nanjo lepo pripravimo.

Branje Svetega pisma: Predlagamo, da vedno, ko berete predvidene odlomke iz Svetega pisma, to naredite na slovesnejši način. Pri katehezah in molitvah imejte poseben, lepo urejen in primerno zaščiten prostor, kjer je postavljeno Sveto pismo. Ko glede na program sledi branje svetopisemskega odlomka, ga spoštljivo preberite iz Svetega pisma, ne z lista ali iz priročnika.

PRIPRAVA ANIMATORJEV

Animatorji naj se na oratorij res dobro pripravijo, k temu naj pripomorejo tudi skupna srečanja:

Animatorski spodbujevalnik: Tudi letos vsak mesec izhaja elektronsko gradivo s predlogi za pripravo animatorskih srečanj, ki ga imenujemo Animatorski spodbujevalnik. Brezplačno je dostopen na spletnem naslovu: oratorij.net/animatorski-spodbujevalnik.

Pomladanska srečanja animatorjev Oratorija: Srečanja s predstavitvijo oratorijskega priročnika pripravljamo v vseh šestih škofijah. Poleg predstavitve teme, priročnika in učenja himne vključujejo tudi raznovrstne delavnice, ki so animatorjem lahko v pomoč pri njihovem delu na oratoriju, zato vabimo, da se jih udeležujete v čim večjem številu.

Duhovni večeri za animatorje: Spodbujamo vas, da se z animatorji resno pripravljate na poletni oratorij in tudi z molitvenimi srečanji bogatite svojo versko izkušnjo. Možnosti za udeležbo na duhovnih vajah ali večerih je veliko, vendar se večina animatorjev težko odpravi nekam ven iz župnije. Zato so dobra priložnost in tudi izkušnja mnogih animatorskih skupin duhovni večeri (ali duhovne vaje), ki si jih pripravijo sami. V pomoč pri tem tudi v oratorijskem priročniku najdete predlog spokornega bogoslužja, v lanskem letu pa smo izdali tudi zgibanko »10 korakov do dobre molitve za animatorsko skupino« (glej e-gradiva). Ta opisuje nekaj poudarkov, na katere je pomembno biti pozoren, ko pripravljamo molitveni večer, in vam je prav tako lahko v pomoč pri pripravi takega dogodka. Lepo je, če vključite molitev pred Najsvetejšim, sicer pa ima lahko molitev mnogo oblik in načinov, ki naj bodo prilagojeni skupini in priložnosti.



Spovedovanje: Priporočamo, da v okviru priprave na oratorij organizirate spoved animatorjev (nekaj dni pred oratorijem, lahko v povezavi z molitvenim večerom). O izvedbi se pogovorite z duhovnim asistentom.

Vikend priprava: Kot primer dobre prakse se je uveljavila vikend priprava animatorjev. Po navadi se animatorji odpravijo v kakšen drug kraj (dom duhovnih vaj itd.), kjer poleg načrtovanja in priprave oratorija del časa posvetijo duhovnosti in druženju.

Oratorijska usposabljanja: Kot del priprave je dobrodošlo tudi usposabljanje. Priročna možnost so oratorijska usposabljanja (vse informacije najdete na oratorij.net/usposabljanja), katerih posebnost je, da oratorijski trenerji pridejo v vaš kraj in izvedejo nekajurno usposabljanje za vso animatorsko skupino. Voditelji pa lepo vabljeni na vikend usposabljanje, ki ga izvajamo vsako leto.

LITURGIČNA PRIPOROČILA GLEDE SVETE MAŠE

Na nas se pogosto obračate z vprašanji, kako čim lepše, pa hkrati tudi pravilno sooblikovati oratorijsko sveto mašo, da bo po eni strani blizu otrokom in animatorjem, po drugi pa ne bo izgubila na vsebini in simboliki. Pri tem lahko pomaga nekaj spodnjih nasvetov in priporočil.

Sodelovanje vseh: Pomembno je spodbujanje sodelovanja vseh navzočih, saj sveta maša ni gledališče, temveč aktivna participacija pri slavljenju našega Gospoda Jezusa Kristusa.

Telesne drže: Ista telesna drža vseh udeležencev je »znamenje edinosti članov krščanske skupnosti, zbranih k svetemu bogoslužju« (CD 94, 42), hkrati pa nam pomaga globlje doživljati skrivnosti bogoslužja. Poleg stoje, pokleka, priklona, sedenja ... je ena temeljnih drž klečanje. Tako smo npr. povabljeni, če le moremo, da pri spremenjenju klečimo.

Branje božje besede: Bralec naj Božjo besedo prej na glas prebere ter se nauči pravilno izgovoriti težje dele. Božja beseda se ne dramatizira, temveč naj se prebere lepo in ne prehitro.

Tihota: Med bogoslužjem je v določenih delih svete maše dobro ohranяти trenutke svete tihote. To je lahko npr. pred začetkom maše, pri skupnem kesanju, po branju Božje besede (premišljevanje), po obhajilu (zahvala) ... Tudi namesto pesmi je tišina dobrodošla, saj je to močan trenutek srečanja z Bogom.

Obhajilo: Tudi za pevce in inštrumentaliste je potrebno poskrbeti, da v miru prejmejo obhajilo. Pod obema podobama je dovoljeno tistim, ki »opravljajo duhovne vaje ali se udeležujejo duhovnega srečanja« oz. ob posebnih priložnostih.

PESMI

Sveta maša je v osnovi sestavljena iz dveh delov. 1. del je **besedno bogoslužje** (miza Božje besede – ambon), 2. del pa **evharistično bogoslužje** (miza Kristusovega telesa in krvi – oltar). Zato je potrebno za določen trenutek svete maše izbrati primerno pesem.

- **Mašni deli** (Gospod, usmili se, Slava, Svet, Jagnje Božje) naj imajo liturgično besedilo. Za Slavo naj se na primer ne uporablja pesmi, ki so le slavlilne, nimajo pa celotnega liturgičnega besedila Slave.
- Za **vstop** lahko uporabimo pesem, ki je tematsko usklajena na Božjo besedo ali pa nas nekako uvede v bogoslužno obhajanje. Lahko uporabimo tudi kakšno splošno pesem.
- **Psalm** naj se poje, lahko pa se poje le odpev in psalm bere. Psalma naj ne bi nadomeščali z drugimi pesmimi.
- **Darovanjska** pesem naj govori o prinašanju darov ter našega življenja Gospodu, saj bo vse to Gospod posvetil in bo postala duhovna hrana.
- **Obhajilna** pesem naj govori o združenju z Bogom, po-obhajilna pa naj nam pomaga pri zahvaljevanju in slavljenju Gospoda. Primerno je, da sta umirjeni.
- Za **zaključek** je primerna pesem, ki nas povabi h krščanskemu življenju, služenju, veselju, primerne pa so tudi Marijine, svetniške itd.

UVODI IN RAZLAGE

Liturgična navodila ne dovoljujejo cele vrste »pridig« med mašo, ampak le kratka opozorila, razlage in uvode v posamezne obrede svete maše. Pomembno je, da so razlage in uvodi »jasni, skrbno pripravljeni, redno napisani in jih je mašnik prej odobril«.

- **Uvod v mašo:** Naj izraža veselje, da smo se zbrali, zavest, da je Kristus navzoč, saj nas je On zbral, da nas poveže v občestvo, in prazničnost (praznik, liturgični čas, spomin svetnika ali drug namen).
- **Uvod v obred kesanja:** V liturgičnih navodilih je rečeno, da je uvod v obred kesanja izključno duhovnikova naloga. S tem želi Cerkev preprečiti razvado, ko se uvod v mašo enači z uvodom v kesanje in se tako govori le o grehu.
- **Prošnje vernikov:** Pri sestavljanju prošenj vernikov moramo paziti, da je naslovljenec vedno isti (Gospod, Bog Oče ...). Povabilo in sklep pripadata voditelju, ki predstavlja Kristusa. Prošnje naj bodo preproste, kratke in jedrnate, predvsem pa brez moraliziranja in izpraševanja vesti. Vedno naj vsebujejo: prošnjo za potrebe Cerkve, za vladajoče in za blagor vsega sveta, za trpeče, za krajevno občestvo, za rajne.
- **Prinašanje darov:** Na oltar prinesemo darove, ki bodo postali Kristusovo telo in njegova kri, pa tudi simbolične darove. Med prinašanjem darov je lahko darovanjska pesem, lahko pa je tudi kratka razlaga. Vsekakor velja, da se na oltar postavijo le tisti darovi, ki so namenjeni za evharistijo, medtem ko so vsi ostali simbolični darovi postavljeni pred ali ob oltar ali na to pripravljeno mesto (oltar ni odlagališče).

- **Uvod v očenaš:** Uvod v molitev očenaš ni trenutek, ko izrekamo Bogu naše prošnje, temveč ko se obračamo na našega Nebeškega Očeta in se neposredno pripravljamo na obhajilo. Zato v tem trenutku ni prav, da uvajamo novo temo ali kakšne druge prošnje (»molimo v ta in ta namen«), temveč naj bo to povabilo k molitvi.
- **Uvod v pozdrav miru:** Pozdrav miru izraža željo, živeti in širiti Kristusov mir in sprejemati bližnjega v vsej njegovi različnosti. Gre za obred, ki nas pripravlja na vreden sprejem Kristusa v obhajilu. Zato ni dovoljeno, da govorimo o vsem mogočem, ampak le o tem, kar nas bo še tesneje povezalo in pripravilo na srečanje z Gospodom. Vir pravega miru je Bog in ker gre za izrazito duhovno sporočilo, ni potrebno, da vsakemu sežemo v roko, ampak le najbližjim (izogniti se direndaju).
- **Zahvala po obhajilu** (pred ,prošnjo po obhajilu'): Ker je celotno mašno bogoslužje predvsem hvalna in zahvalna molitev, ni narobe, če je po obhajilu kratka tihota, med katero nekdo izreče besede zahvale za duhovno zedinjenje s Kristusom in s soobhajanci.



ABC ORATORIJA

1. ORATORIJ IN NJEGOV NAMEN

Oratorij – to so dnevi veselja, razgibanosti dejavnosti, pesmi, igre in tudi krščanskega življenja. To so dnevi, ki jih navadno otroci skupaj s svojimi animatorji in voditelji preživijo kar v domačem okolju (nekaj dni, ves teden ali tudi več). Mnogim staršem je program oratorija dobrodošla ponudba, da v času službe niso v skrbeh za svoje otroke. Za otroke je to dobrodošla sprememba včasih že kar dolgočasenih počitniških dni. Za mlade animatorje pa je oratorij velik izziv, da zaslutijo vrednoto zastonjskega darovanja, da vzljubijo mlajše sokrajane, da se navadijo skupinskega dela, da koristno preživijo del počitnic, da se veliko naučijo za življenje. Poleg tega je namen oratorija tudi:

- mladim pomagati, da bi izkusili življenje s pozitivne, sproščene plati, da bi se zavedali, kako bogato je lahko njihovo življenje;
- obrniti pozornost mladih na to, da se resno vprašajo o tem, kako živijo nekatere človeške in duhovne vrednote;
- spodbuditi mlade, da bi se odgovorno vključili v življenje in dejavnosti okolja, v katerem so (družina, prijatelji, oratorij, skupina, vas, mestna četrt itd.);
- mlade vzgajati, da bi odkrivali Boga, ki je navzoč v dogodivščinah vsakdanjosti, v vsem lepem, ki se nam razodeva, in v bližnjem;
- mladim pomagati, da bi na zdrav način zaživel s seboj, z drugimi in Bogom.

2. SESTAVNI DELI ORATORIJSKEGA PROGRAMA

Tipičen dan na oratoriju za otroke poteka od 9. do 16. ure, za animatorje pa še nekoliko dlje. Obsega naslednje sestavne dele, ki so med seboj marsikdaj lahko zamenljivi:

- animatorji: molitev, priprava na dan, pričakovanje in sprejemanje otrok, igre z otroki,
- prihod otrok, dvig zastave oratorija in petje himne,
- jutranja molitev,
- oratorijska zgodba,
- skupni uvod v katehezo, kateheze po skupinah,
- delavnice,
- kosilo in odmor,
- velika igra, obisk kakšnega gosta ali kakšna druga dejavnost,
- sklep oratorijskega dne s spuščanjem zastave,
- animatorji: pospravljanje prostorov in vrednotenje dneva.

Omeniti velja, da se animatorji na marsikaterem oratoriju družijo še zvečer ob različnih družabnih dejavnostih. Vedno pogostejša je tudi praksa, da enega ali več večerov tudi starejši otroci prespijo na oratoriju. Večina oratorijev pa si en dan rezervira za izlet po lastni izbiri.

3. SV. JANEZ BOSKO, USTANOVITELJ ORATORIJA

Oseba, mimo katere ne moremo, če govorimo o oratoriju, je sv. Janez Bosko. Sredi 19. stoletja je v italijanskem Torinu začel gibanje, ki so ga njegovi salezijanci in hčere Marije Pomočnice (redova, ki ju je ustanovil) do danes ponesli na vse celine sveta. Njegov preventivni vzgojni sistem, brez katerega ne moremo govoriti o oratoriju, v središče vzgoje revolucionarno postavlja prijateljski odnos med vzgojiteljem (animatorjem) in otrokom. Še danes nam predstavlja ideal, ki se mu trudimo približati.

Janez Bosko se je rodil v revni vasici Becchi 16. avgusta 1815. Pri samo dveh letih je izgubil očeta, tako da je celotno skrb za družino prevzela mati Marjeta. Vzgajala ga je v veri in življenju po evangeliju. Že pri devetih letih je po videnju v sanjah zaslužil, da se bo posvetil vzgoji mladine. Kot otrok je pridobival vrstnike z igrami, molitvijo in poukom v veri.

Kot najstnik je v bližnjem mestu Chieri zaključil današnjo srednjo šolo in se vpisal v semenišče. Po šestih letih študija filozofije in teologije je leta 1841 postal duhovnik. Pod budnim očesom in vodstvom don Caffassa je začel odkrivati revščino mladih na ulicah Torina. Tako je počasi začel svoje poslanstvo med ubogimi fanti. Zanje je ustanovil Oratorij in ga postavil pod varstvo svetega Frančiška Saleškega. Mladim je nudil ne le prostor druženja, temveč jim omogočil tudi šolanje, pripravo na življenje in celostno vzgojo. Njegov vzgojni slog in pastoralna praksa sta temeljila na razumu, veri in ljubeznivosti.

Neizčrpna vira njegove neutrudne dejavnosti in uspešnosti sta bila nenehno združevanje z Bogom in neomajno zaupanje v Marijo Pomočnico, ki jo je imel za navdihovalko in vodnico vsega svojega dela. Svojim duhovnim sinovom salezijancem je v dediščino izročil obliko preprostega redovniškega življenja, ki pa je trdno utemeljeno na krščanskih krepostih in strnjeno v dveh besedah: »delo in zmernost«. Skupaj s sveto Marijo Dominiko Mazzarello je ustanovil Družbo hčera Marije Pomočnice. Z dobrimi in delavnimi laiki, moškimi in ženskami, je utemlil Združenje sotrudnikov salezijancev, katerega člani so mu bili v veliko pomoč pri vzgojnem delu. S tem je nakazal nove oblike apostolata v Cerkvi.

Janez Bosko je svoje življenje daroval za mlade. Umrli je 31. januarja 1888. Za svetnika je bil razglašen 1. aprila 1934. Ob stoletnici njegove smrti ga je papež Janez Pavel II. razglasil za »očeta in učitelja mladine«.

4. DON BOSKOV PREVENTIVNI VZGOJNI SISTEM

»ASISTENCA«

Kot rečeno, oratorij temelji na don Boskovem preventivnem vzgojnem sistemu. Zakaj preventivni? Ker skuša otroke in mlade obvarovati pred izkušnjami, ki bi jih utegnile prizadeti. A ne kot kakšna pretirano skrbna mamica, ki svojega otroka oblači v vato, da se ne bi potolkel. Sploh ne!

Na oratoriju ne prehitevamo z življenjskimi izkušnjami, brez pritiska spodbujamo k razvoju dobrega in s tem preprečujemo nevarnosti. Zastrăševanje in prisila tu ne veljata! Prevladati morajo veselje nad življenjem, praznovanje, pogum.

Pri tem je zelo pomembno to, kar je Janez Bosko imenoval »**asistenca**«: **animatorjeva dobrohotna navzočnost** med otroki. Z njimi enostavno deliti svoje življenje. Animator je vedno med otroki, še posebej med odmori! Najpomembnejše je pristno ozračje, ki vlada med animatorji in otroki. V tem prijateljskem vzdušju animatorjeva navzočnost med otroki brez prisile deluje preventivno – otroke odvrča od slabega in jih usmerja k dobremu, saj sledijo animatorjevemu zgledu. Ko med otroki pride do konfliktov, pa jih lahko animator pomaga reševati, še preden eskalirajo in povzročijo velike rane v odnosih.

■ ŠTIRJE STEBRI ORATORIJA

Janez Bosko je za mlade želel poskrbeti celostno. Upošteval je njihovo telesno, čustveno, intelektualno, socialno, moralno in duhovno razsežnost. V ta namen se je trudil, da je bil oratorij za mlade prostor, ki je združeval štiri ustanove: dom, šolo, dvorišče in župnijo. Da bo oratorij izpolnjeval svoj namen, je pomembno, da za otroke predstavlja vse te štiri stebre in da so stebri uravnoteženo zastopani:



■ 1. DOM, ki sprejema

Otroci se morajo počutiti sprejete in dobrodošle – kot doma. Družinski duh je ena ključnih značilnosti don Boskove pedagogike. Oratorijski animator se zato trudi, da bi bil otrokom na oratoriju dober **oče/mama**. Zaveda se, da vsakega otroka pošilja Bog, in ga tudi on skuša sprejemati, kot ga sprejema in ljubi Bog.

■ 2. ŽUPNIJA, ki evangelizira

Don Bosko je na oratoriju dajal velik pomen duhovnosti, zlasti močno je poudarjal pogosto sveto obhajilo, obiske Najsvetejšega, spoved ter pobožnost do Marije. Brez urejenega odnosa do Boga, brez čiste in mirne vesti oratorij ne more biti dvorišče za življenje v veselju. Nemogoče je namreč biti pristno vesel z grehom, ki teži duha. Na oratoriju se evangelizacija in vzgoja prepletata: evangelizira se z vzgojo in vzgaja se z evangelizacijo. Animator v ta namen prevzema nekatere vloge **duhovnika**, ko z otroki moli in jim spregovori o Bogu.

■ 3. ŠOLA, ki uvaja v življenje

Oratoriji 19. in v veliki meri 20. stoletja so vključevali šolo v pravem pomenu besede, saj so socialno ogroženim mladim ponudili pouk raznih šolskih predmetov, kar jim je koristilo v njihovem poklicnem življenju. Na našem oratoriju to ni potrebno, toda to ne pomeni, da je steber šole zanemaren. Otroci se na njem naučijo veliko kompetenc – na eni strani preko delavnic in iger, na drugi pa v medvrstniških in medgeneracijskih odnosih. Učenje za življenje zajema tudi pogovor o vrednotah. V tem kontekstu je animator **učitelj**. Ne takšen, kakršnega si tipično predstavljamo iz šole, a vseeno nekdo, ki otroke poučuje preko izkušnje, zgleda pa tudi razlage.

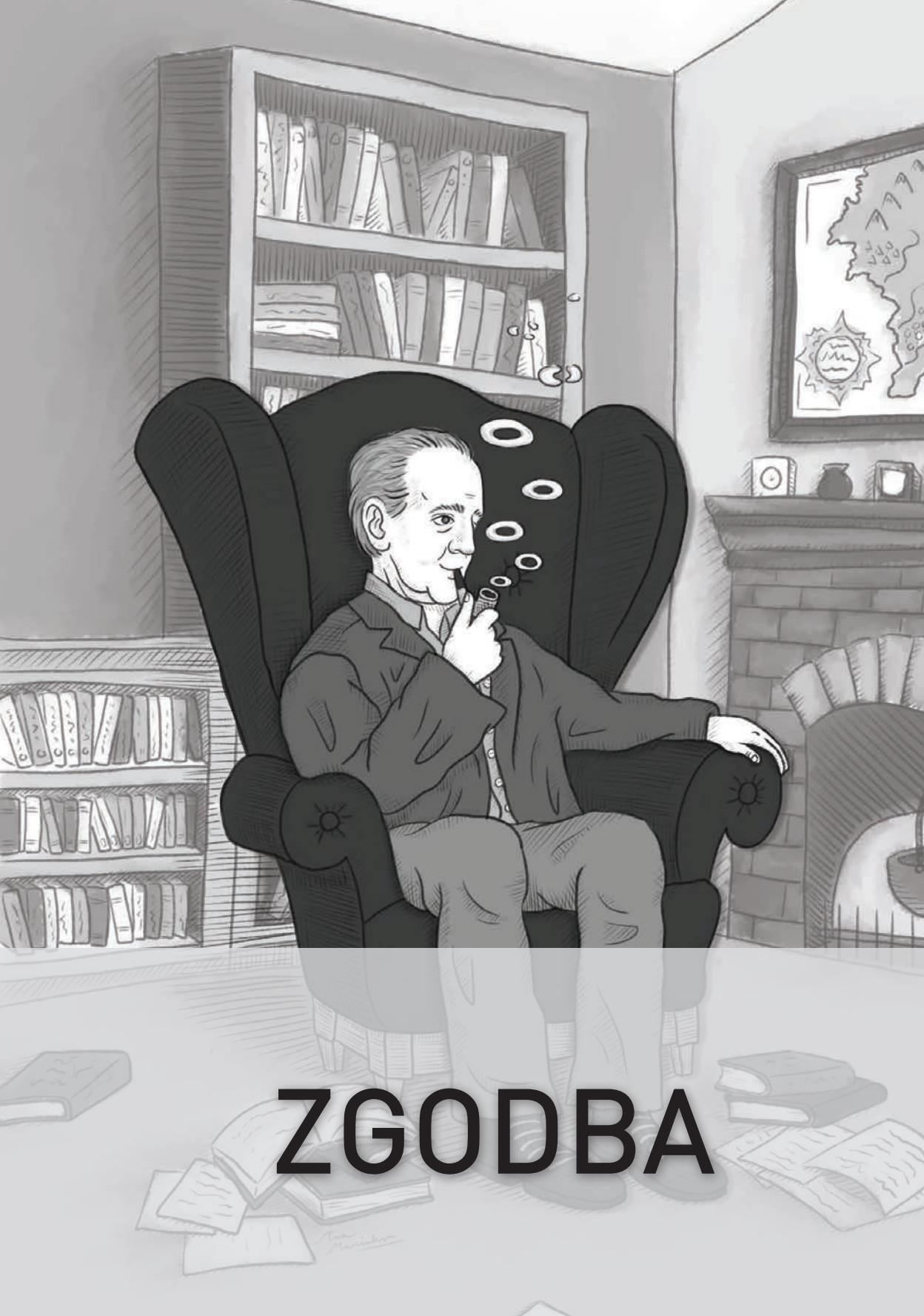
■ 4. DVORIŠČE za prijateljske stike in za življenje v veselju

Don Bosko je pogosto ponavljal misel svojega velikega vzornika Filipa Nerija: »Tekajte, skačite, zabavajte se, kolikor hočete, samo za božjo voljo nikar ne grešite.« Z istim namenom je pripravljaj izlete, dramske igre, praznovanja, uporabljal glasbo in petje. Za otroka je igra naravno okolje, v katerem se ves čas giblje in v katerem se tudi uči za življenje. Med igro hkrati naveže odnose in najde **prijatelje**. Zato je dvorišče (igrišče) eden od bistvenih prostorov oratorija, animator pa na njem zavzema vlogo prijatelja, ki se z otroki igra, a jih z zgledom hkrati odvrča od slabega in usmerja k dobremu.

■ LJUBEZNIVOST, VERA, RAZUM

Če smo govorili o štirih stebrih, ki govorijo, kaj naj bi oratorij zagotavljal otrokom, je prav, da se dotaknemo še trinoma vera – razum – ljubeznivost. Tu gre za način, kako oratorijski animator (po zgledu Janeza Boska) pristopa k vzgoji otrok:

- **Vera:** Animatorjeva vera ima dve dimenziji. Verjame, da ima Bog načrt in poslanstvo tako za njegovo življenje kot za življenje otrok, ki so mu zaupani. Ni se po naključju znašel na oratoriju skupaj z ravno temi otroki, temveč je tam z namenom in po Božjem načrtu. Po drugi strani pa ima tudi vero v otroke, v to, da se v vsakem skriva dobro. To je seveda preprosto v odnosu do otrok, ki mu ne delajo problemov, težje pa postane v odnosu do otrok, s katerimi se ne razume najboljše ali mu ne vračajo spoštovanja. A don Bosko se ni nikoli naveličal iskati dobrega v mladih, četudi je bilo še tako neznatno. Tam, na tisti točki, je začel graditi vzgojni odnos.
- **Razum:** Vzgoja na oratoriju ne sme biti le nekaj, prepuščenega čustvom in dobremu počutju, »samo da se bomo imeli »fajn««. Naš cilj je celostna vzgoja otrok in iz njih narediti »dobre kristjane in poštene državljane«. To pa terja razumski pristop. Izobraziti se, kaj potrebujejo otroci na določeni stopnji razvoja ter kako voditi skupino, da bo dosegla svoje cilje in potrebe. Načrtovati in preverjati svoje delo. Postaviti razumna pravila in se jih držati ... Brez razuma bi oratorij kaj kmalu postal samo varstvo in »igratorij« brez vzgojnega vpliva na otroke.
- **Ljubeznivost:** Animator do otrok ne nastopa avtoritativno, še manj nasilno ali zadržto, temveč z ljubeznivostjo. S srcem. Ta odnos otrokom pomaga, da se na oratoriju počutijo domače, hkrati pa gradi prijateljski odnos med animatorjem in otrokom, zaradi katerega se otrok bolj pozitivno odziva na zgled in pobude animatorja.



ZGODBA

VLOGE

Vloga	Uvod	1. dan	2. dan	3. dan	4. dan	5. dan
Tolkien	●	●	●	●	●	●
Bilbo	●	●	●	●	●	●
Gandalf	●	●	●	●		●
Thorin		●	●	●	●	●
Kili		●	●	●	●	●
Dwalin		●	●	●	●	●
Golum			●			
Goblini			●●●			
Pajek				●		
Smaug (zmaj)					●	●
SKUPNO OSEB	3	6	10	7	6	7

OSEBE IN KOSTUMI

BILBO: Bosonog, oblečen v široke hlače, srajco in telovnik. Po možnosti skuštranih las. Če imate to možnost prikazati, imajo hobiti večja in kosmata stopala. (Ena ideja za izdelavo je pobarvana nogavica, ki jo poveznemo čez čevlji, druga pa izdelava iz kartona in časopisnega zlepljenega papirja, kot je prikazano na spletnih straneh na QR kodah.)



GANDALF: V sivi obleki oz. plašču. Nosi visok, koničast, siv ali sivomoder klobuk, siv ali srebrn šal in črne škornje. V roki ima palico. Na obrazu ima dolgo, sivo ali belo brado.

ŠKRATJE – THORIN, KILI, DWALIN: Oblečeni v široke krznene plašče ali telovnike (ali ogrinjala iz starih odej). Škratje imajo lahko čepice, za pasom pa meče ali sekire. Thorin ima lahko okrog vratu debelo zlato verižico ali drug znak kraljevega dostojanstva.

TOLKIEN: Pisatelj Hobita, J. R. R. Tolkien. Oblečen ima telovnik, srajco. Njegovi lasje so počesani nazaj. V ustih ima pipo in v roki slikanico (glej e-gradiva) ali knjigo, iz katere "bere" oz. pripoveduje.



GOLUM: Po obrazu nosi umazan, 'make-up'. Oblečen je v hlače in majico kožne barve, okrog pasu pa ima raztrgano krpo ali cunj. Na glavi ima le nekaj zelo redkih in dolgih sivih las (predlagamo zgornji del najlonskih nogavic s kakšnimi posameznimi nitkami sukanca), po možnosti tudi kakšno zobno protezo za maskare (zombi), da izgleda, kot da ima zelo slabe zobe.

Dva predloga najdete na povezavah preko QR kod:



SMAUG: Zmaj. Pomembno je, da ima krila in po trebuhu luske, pri katerih mu ena vidno manjka. Dobro je, če je Smaug ozvočen, da se poudari razlika v jakosti njegovega glasu z vsemi ostalimi. Na tak način zgodba dobi več dinamičnosti. Dodaja se lahko tudi učinek odmeva.

Dva predloga najdete na povezavah preko QR kod:



PAJEK: Črno oblečen igralec, ki ima na noge pritrjene noge pajka.

Nekaj predlogov najdete na povezavah preko QR kod:





UVOD



Na robu odra stoji udoben stol ali naslonjač za TOLKIENA. Bolj na sredini odra je miza s hrano, čajnikom in skodelico ter klop in stena, na kateri je tapiserija (zemljevid) Srednjega sveta (glej e-gradiva). Poleg so vrata, ki se odpirajo. Na oder pride TOLKIEN, se razgleda in vidi udeležence.

- TOLKIEN: Dober dan in dobrodošli na mojem bralnem klubu! Kako lepo je videti toliko mladih obrazov! Vidim, da je prihodnost z vami v dobrih rokah. (*Usede se na stol.*)
- UDELEŽENCI: (*Predvidoma so zmedeno tiho.*)
- TOLKIEN: Ah, kako neolikano od mene, saj se vam sploh nisem predstavil! (*Vstane in gre do udeležencev ter se z njimi rokuje.*) Sem John Tolkien, pisatelj in profesor. Rad pišem zgodbe, take, a veste, domišljijske, kjer nastopajo škratje, pa zmaji, kralji, pa vilini ... A so vam vseč take zgodbe?
- UDELEŽENCI: (*Predvidoma.*) Ja!
- TOLKIEN: No, to pa je zagreto občinstvo. No, kar povejte, zakaj ste tukaj, kar pogumno! Ali želite, da vam povem eno svojo zgodbo?
- UDELEŽENCI: (*Predvidoma.*) Ja!
- TOLKIEN: (*Vrne se do stola.*) Prav, prav. Če boste pridni, vam bom povedal eno pustolovsko zgodbo o bitkah, zmajih, dobrih prijateljih ... No, pa da ne bom samo prazne slame mlatil, bolje da začnem. (*Usede se in odkašlja.*)
- TOLKIEN: (*V roke vzame slikanico ali knjigo, pogleda udeležence ter pripoveduje na pamet.*) Khmmm. Zgodba govori o nenavadni družini škratov, čarodeja in hobita, ki so se odpravili na pot, da bi si nazaj priborili zaklad, ki jim ga je ukradel zlobni zmaj Smaug. (*Pogleda udeležence.*) Saj veste, kaj so hobiti, kajne? Ne? (*Počaka trenutek ali dva, nato pa se prime za čelo.*) Ojoj, Bog nam pomagaj, kako ne veste? Pa saj so res te dni redki ti hobiti, skrivajo se pred velikimi ljudmi, kot ste vi. No, torej ... kako opisati hobite ... (*TOLKIEN vstane iz stola in med razlago naredi nekaj korakov po odru sem ter tja. Zraven tudi z rokami razlaga udeležencem.*) Hobit je podoben nam, ljudem, ampak ni človek. Tudi škrat ni. Odrasli hobiti so visoki za pol odraslega človeka, nekako tako, kot vi otroci. (*Pokaže na enega od udeležencev.*) Vedno so bosí in nasmejani. Hobiti so golobradi. Na njih je prav malo ali pa nič čarovnega, če ne štejemo tiste čisto navadne in vsakdanje čarovne sposobnosti, da tiho in urno izginejo, ko je treba. Nagnjeni so k okroglemu trebuščku, saj radi dobro pijejo in jejo! Kosilo jedo tudi po trikrat na dan. Radi imajo naravo, mir, na pustolovščine pa se raje ne podajajo ... Naša povest pa pripoveduje, kako se je neki hobit vendarle podal na pustolovščino in kako je počel ter govoril docela nepričakovane stvari. Nemara si je s tem zapravil ugled pri svojih sosedih, zato pa je bil bogatejši za ... no, saj boste sami videli, ali je bil na koncu za karkoli bogatejši. (*Usede se nazaj na stol, pomisli in začne zgodbo.*) V duplini pod zemljo je nekoč živel hobit. (*V ozadju se začne predvajati glasba iz filma Hobit ali Gospodar prstanov. Na oder pride BILBO.*)

- BILBO: *(Sprehodi se čez kuhinjo, skozi vrata in se na odru postavi pred sceno kuhinje. Ozira se okoli.)* Ah, kako lep dan! Trava je tako zelena! *(Iz žepa vzame pipo, jo prižge in začne puhati.)*
- TOLKIEN: Pisal se je Bilbo Bisagin. Živel je prav udobno, saj je bil zelo premožen, in vse je kazalo, da se je ustalil in se odločil, da se ne gane več od doma.
Na oder pride GANDALF.
- BILBO: *(Pogleda GANDALFA.)* Dobro jutro!
- GANDALF: *(Pride do BILBA in se ustavi.)* Dobro jutro? Kaj hočeš reči s tem? Mi želiš dobro jutro ali pa morda reči, da je to jutro dobro, ali pa, da se to jutro dobro počutiš, ali mogoče, da je na tako jutro treba biti dober?
- BILBO: Hmm ... Vse to po vrsti. In za nameček še, da je to jutro kot nalašč, da si na svežem zraku privoščiš pipo tobaka. Če imaš s seboj svojo pipo, le pridi in se mi pridruži.
- GANDALF: Hvala lepa za vabilo, vendar nimam časa za to, potrebujem nekoga, ki je pripravljen iti na pustolovščino. Naša družčina bi potrebovala še enega člana, da bo pripravljena na vse težave, ki nas morda čakajo.
- BILBO: Huh, pustolovščina praviš? Težave?! Joj gospod, tukaj na Šajerskem nihče ne želi pustolovščin, saj bi lahko zaradi tega še večerjo zamudil! Tu prav gotovo ne boš našel nikogar, ki bi ga premamilo, da bi ga vzel s seboj. Poskusi morda tam zadaj za onim hribom! No, še naprej dobro jutro! *(BILBO vzame pipo iz ust, pomaha GANDALFU in se napoti proti vratom kuhinje.)*
- GANDALF: Pri moji veri! Sedaj pa me odpravljaš od svoje dupline, kot da me ne poznaš!
- BILBO: Pa saj te ne poznam! Kako ti je ime?
- GANDALF: Pač, pač, poznaš me Bilbo Bisagin. Samo spomni se čarodeja, ki je na vaše zabave prinesel ognjemet ...
- BILBO: *(Obrne se nazaj k GANDALFU.)* Prinesel najboljši ognjemet! Si to res ti, čarodej Gandalf? Ha! Nisem vedel, da si še vedno ... aaaa ...
- GANDALF: Še vedno kaj? Med živimi?
- BILBO: Ah ne ne, kje pa ... da si še vedno v poslu. Kako kaj, si prinesel kakšen nov ognjemet?
- GANDALF: *(Zmaje z glavo.)* Ta mladina vedno misli, da smo čarodeji na svetu samo zato, da potegnemo zajca iz klobuka in izvajamo ostale trike na praznovanjih.
- BILBO: Ampak res imaš neverjetne ognjemete! No, in kaj počneš v teh koncih? Srednji svet je namreč kar velik, ne verjamem, da bi ravno po naključju hodil tod mimo.
- GANDALF: Ja, res je kar dolga pot za menoj ...
- BILBO: Joj, kakšen gostitelj sem! Stopi vendar naprej, gotovo si sestradan, jaz pa le stojim tu kot lipov bog in ti ne ponudim ničesar za pod zob! Kar za mano!
Skupaj stopita skozi vrata v kuhinjo in se usedeta za mizo.
- BILBO: *(Začne rezati hlebec kruha.)* Kaj boš jedel? Malo masla, sira in svežega kruha?
- GANDALF: Vse to bi lepo prijalo, hvala Bilbo. *(Začne jesti.)* Res si gostoljuben.

- BILBO: Joj, ne spravljalj me v zadrego! Moja mama, Beladona Tukova, se verjetno v grobu obrača, ko sem te hotel kar napoditi naprej, utrujenega in lačnega popotnika! Saj je vendar moja dolžnost, da poskrbim zate! Bi še malo čaja? *(Natači iz čajnika v skodelico.)*
- GANDALF: *(Srčne čaj in se nasmehe, saj ve, kaj prihaja.)*
Nekdo potrka na vrata.
- BILBO: *(Presenečeno preneha z delom in pogleda proti vratom.)* Kdo bi me motil nenapovedan?
- GANDALF: O, to bodo pa moji prijatelji, s katerimi sem dogovorjen. Daj, pojdi jim odpret in tudi njih sprejmi, kot si mene.
- BILBO: Kaj? Ampak zakaj?
- GANDALF: Saj si vendar tako gostoljuben ... In tako lepo duplino imaš. Pravi zgled. Menda jim ne boš odrekel.
- BILBO: No, ja, seveda ne.
Spet se sliši trkanje na vratih.
- BILBO: *(Prestrašeno, preden stopi k vratom.)* Gandalf, kdo je zunaj?
- GANDALF: Odpri in boš videl. *(Spet se zasliši neučakano trkanje.)*
BILBO stopi do vrat in prime za kljuko.
- TOLKIEN: *(Zapre slikanico/knjigo.)* No, dragi moji, jutri boste pa izvedeli, kdo je prišel pred vrata.



1. DAN:
POKLICANOST

(Scena je enaka kot v uvodnem prizoru zgodbe. Če uvodni prizor in 1. dan igrate skupaj, izpustite TOLKIENOV zaključek in uvod v 1. dan. Igralci so na odru že, preden pride na oder TOLKIEN in so "zamrznjeni" kot kipi.)

GANDALF sedi za mizo, BILBO stoji pred vrati z roko na kljuki. Se ne premi-kata.

TOLKIEN: No, dragi moji, kje smo ostali? Bi mi znal kdo povedati, kje smo včeraj ostali, da vidim, ali ste me res pozorno poslušali? *(Od udeležencev poskuša v pogovoru izvedeti, kaj so si zapomnili. Nato povzame ali sam nadaljuje.)*

TOLKIEN: Tako je, nekdo je potrkal Bilbu na vrata, ko je pil čaj s čarodejem Gandalfom ... *(Se odkašlja in odpre slikanico/knjigo.)* No, Bilbo je odprl vrata in pred seboj zagledal ...

Sedaj TOLKIEN utihne in zgodba se začne. Pred vrati stoji škrat DWALIN in trka. BILBO odpre vrata.

DWALIN: *(Naredi kratek priklon.)* Dober dan. Dwalin, vaš sluga pokoren! *(Se prikloni.)*

BILBO: *(Šokiran, zmeden.)* Bilbo Bisagin, pokoren! *(Nastane neprijetna tišina.)* Bi se mi pridružili ob čaju?

DWALIN: *(Se zrine mimo okamenelega BILBA.)* Kako lep domek imate, gospod Bilbo. *(Se ozira po odru in zagleda GANDALFA.)* Aha! Vidim, da nisem prvi! Gandalf, dragi tovariši! Lepo te je videti!

GANDALF: *(Vstane od mize in veselo vzdikne.)* Dwalin, pri moji bradi, nič se nisi postal! *(Objame DWALINA, nato pa začneta potihno kramljati.)*

BILBO: *(Zmeden obstoji.)* Ahmmm, Gandalf, ali bi mi lahko prosim povedal, zakaj je ...

Bilba prekine novo trkanje na vrata.

BILBO: *(Zavzdihne, odpre vrata in zagodrnja.)* Prosim?

KILI: *(Se prikloni.)* Kili, vaš sluga pokoren!

BILBO: *(Že nekoliko jezno.)* Bilbo. Vam na uslugo!

KILI: *(Vidi DWALINA in stopi mimo BILBA.)* Bratranec! Daj, da te objamem! *(Se objameta.)*

DWALIN: Kili, dobro izgledaš! Je Thorin s teboj?

KILI: Ne, vendar imam občutek, da bo vsak čas prišel. *(KILI se rokuje z GANDALFOM.)*

Zopet trkanje na vrata.

BILBO: *(Jezno se obrne k vratom in med odpiranjem zacepeta.)* Pri stari hobitki, a bo že mir ali ne?!

Odpre vrata. Na oder stopi škrat z visoko dvignjeno brado. Gleda mrko, slovesno, izpod čela, kakor da mu je pod častjo trkati na vrata.

THORIN: *(Ga premeri od glave do pet in pove z globokim glasom.)* Ti si torej ta, ki ga je izbral Gandalf? Pfff. Ne izgledaš kot zmikavt.

BILBO: *(Ponovno šokiran.)* To pa zato, ker to nisem. Sem pošten vaščan Šajerske.

THORIN: Štajerske?

- BILBO: Ne, ne Štajerske, kaj bi bilo to? Vaščan ŠAJERSKE, to sem! In to pošten, ne kradem!
- THORIN: Bomo še videli. Gandalf se nikoli ne moti. Ko govorim o njem, kje je ...? (*Gle-da po odru, dokler ne vidi GANDALFA.*) Aha, tukaj si. (*Sleče si plašč, ga vrže BILBU v naročje in stopi h GANDALFU.*)
- GANDALF: (*Se rokujeta.*) Pozdravljen, Thorin. Tako, sedaj smo zbrani vsi. Bilbo, daj, pri-nesi kaj za pod zob še za ostale!
- BILBO: (*Vdan v usodo.*) Seveda, seveda ... kaj pa naj drugega storim ...
BILBO odide z odra in se vrne s kozarci, jabolčnim sokom, kruhom in kolutom sira.
- BILBO: Tako, bo to dovolj?
- DWALIN: Za nekaj časa bo, hvala! Kar meni daj kruh in sir. Kili, ti pa napolni te prazne kozarce do roba!
DWALIN izza pasu vzame bodalo in začne rezati hlebec kruha ter nato sir. KILI v kozarce natoči sok. Primejo kozarce.
- THORIN: (*V roki drži kozarec, vstane in pogleda ostale.*) Hvala, ker ste se opogumili in se odločili za to nevarno, a častno nalogo! Na vas! (*Vsi skupaj nazdravijo in nato med nadaljevanjem pogovora jedo.*)
- BILBO: (*Naredi požirek, ko drugi še pijejo.*) Sedaj pa bi bil vesel, če mi lahko končno poveste, kaj točno delate tu.
- KILI: (*Zamomlja s polnimi usti.*) Po zmikavta smo prišli.
- BILBO: (*Začudeno.*) Po zmikavta?
- DWALIN: Ali strokovnjaka za lov na zaklade, če ti je tako ljubše. Gandalf nam je pove-dal, da je v teh krajih nekdo, ki bi bil pripravljen sprejeti ta posel.
- GANDALF: Tako je. Prosili ste me, naj vam poiščem zadnjega člana odprave, in izbral sem Bilba Bisagina.
- BILBO: (*Pogoltne slino in s prstom pokaže nase.*) Mene?
- THORIN: (*Sarkastično pripomni.*) Krasno. Čudovita izbira ...
- GANDALF: Konec s prerekanjem. Zdaj pa se usedimo in razjasnimo zadeve! (*Se usedejo. BILBO in THORIN se grdo gledata. KILI in DWALIN spet začeta jesti. GANDALF vstane in pokaže na zemljevid/tapiserijo, ki visi na zidu.*)
- GANDALF: To je zemljevid vaše poti¹. Zdaj smo tu, na Šajerskem, v deželi hobitov. (*S prstom drsi po zemljevidu vse do Samotne gore.*) Tu pa je Samotna gora in tukaj skrivni vhod, skozi katerega se pride do zmaja.
THORIN in BILBO sočasno vstaneta in istočasno povesta vsak svoje.
- THORIN: (*Presenečeno zavpije.*) Skrivni vhod?!
- BILBO: (*Presenečeno zavpije.*) Do zmaja?!
- THORIN: (*Se obrne k BILBU.*) Do zmaja! Do Smauga, ki je oropal naše ljudstvo, (*THORIN začne hoditi okoli škratov, BILBA in GANDALFA. Kroži okoli njih, ko našteva grozodejstva, ki jih je zagrešil zmaj, in z rokami poudarja besede.*) uničil

¹ Za ta zemljevid lahko natisnemo zemljevid Srednjega sveta iz e-gradiv, ki ga lahko uporabimo tudi za tapiserijo na sceni za Tolkienom.

naše podzemno mesto, ukradel dragoceni zaklad gore, naš arhkamen, požgal gozdove, polja in okoliške vasi ter si prisvojil prestol mojega deda, Kralja pod Goro! *(Tišje, s prikritim besom.)* Zdaj spi na ogromnem bogastvu, ki pravično pripada nam, moj rod pa je razkropljen po celem Srednjem svetu.

Sledi trenutek tišine. THORIN sede.

GANDALF: *(BILBU.)* Veš, zmaji ropajo zlato in drage kamne tako od ljudi kot od vilinov in škratov, kadarkoli jih kje odkrijejo. Potem pa naropan zaklad čuvajo do konca življenja, ne da bi od enega samega prstana imeli kakršnokoli korist.

BILBO: V redu, to sedaj razumem, še vedno pa mi ni jasno, kaj točno je moja vloga?

KILI: No, ali ni očitno? Ne moremo kar zakorakati skozi glavna vrata do njega, to bi bil samomor! Takoj nas bo videl, zavohal in iz nas spekel pečenko! Zmaj je navajen na vonj škratov, vonj hobitov pa mu je tuj.

GANDALF: Zato bomo tudi uporabili skrivni vhod, ki ga ne pozna nihče, niti zmaj.

DWALIN: No, če ga nihče ne pozna, kako pa naj ga najdemo?

GANDALF: *(Seže v malho in iz nje vzame zvitek papirja ter ključ.)* Ker imamo zemljevid do mesta, kjer je skriti vhod, vklesan v skalo ... imamo pa tudi ključ.

THORIN: *(Presenečeno vzame ključ v roke.)* Kje si dobil ta ključ?

GANDALF: Tvoj stari oče mi ga je dal v varstvo, dokler ne bo napočil čas, da ga dam tebi. In mislim, da je ta čas prišel.

THORIN: *(Zaslanjano, ampak ponosno dvigne ključ do višine svojih oči.)* Čudovito. Očitno je to res moja poklicanost.

DWALIN: Mislim, da je bil vsak od nas poklican na to pustolovščino. Nihče od nas se ni po naključju znašel v tej sobi pri gospodu Bilbu. Tudi Bilbo je bil poklican na to pustolovščino.

THORIN: Tako je, vendar pa se moramo zavedati, da bo potovanje nevarno. Morda se kdo od nas ne vrne več nazaj.

BILBO: *(Se prime za glavo.)* Ne vrne več nazaj?! Ojoj. *(Se onesvesti in pade po tleh.)* Vsi vstanejo in ga nekaj trenutkov gledajo.

GANDALF: *(Skuša opogumiti druge.)* Včasih ima prav čudne popadke, vendar je eden najboljših, eden res najboljših ...

THORIN: *(Smrtno resno.)* Gandalf, a se ti hecaš?! Kaj naj z njim?!

GANDALF in ŠKRATJE se gledajo, BILBO pa leži na tleh in odpira oči.

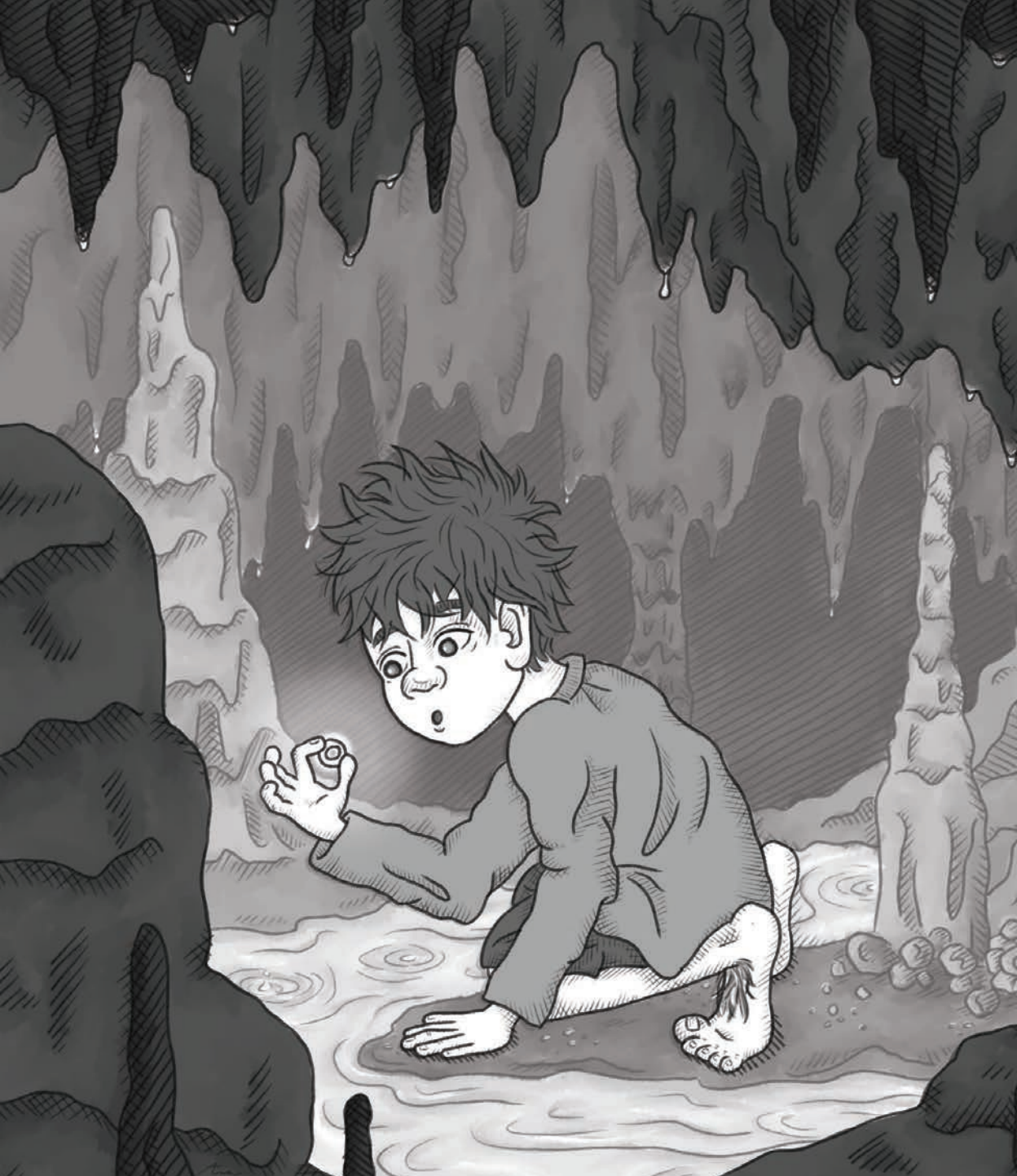
DWALIN: Hmpf ... Pa saj ne mislite, da bo ustrezal? Že lepo in prav, da nam, Gandalf, razlagaš, da je najboljši, ampak tale hobitek je kar skupaj padel ... Pred zmajem se bo kar podelal.

BILBO: *(Se usede nazaj na stol, razburjeno in jezno, ker ga imajo ŠKRATJE za nesposobnega.)* Oprostite mi, če sem slučajno slišal nekaj besed, ki so bile tu izgovorjene. Zdi se mi, da sem ujel, da mislite, da nisem za nobeno rabo. To ni res! Sposoben sem!

ŠKRATJE se spogledajo in si odkimajo.

THORIN: *(Jezno.)* Oprosti Gandalf, ampak tale tvoj hobit ne bo za nobeno rabo! Samo oviral nas bo!

- GANDALF: Thorin, dovolj. Naj vam bo jasno, da je v njem (*Pokaže na BILBA.*) veliko več moči in poguma, kot mislite. Tudi sam se ne zaveda srčnosti, ki jo premore. Prepričan sem, da mi boste enkrat še hvaležni, da sem ga izbral. In to je konec prerekanj.
- THORIN: (*Skomigne z rameni in vstane.*) Velja. Potem je določeno. (*Se odkašlja. Vsakega, ki pokliče po imenu, vstane.*) Dwalin. Kili. Gandalf. Bilbo. Poklicani smo bili na to pustolovščino. Hvala, da ste se opogumili in sprejeli njen klic. Predlagam, da ne izgubljam dragocenega časa! Pot pod noge, družčina!
- Še zadnjič dvignejo kozarce, jih izpraznijo, se oblečejo ter zapustijo kuhinjo. Sprehodijo se skozi vrata dol z odra. BILBO vzame iz kuhinje pohodno palico.
- TOLKIEN: (*Se odkašlja in pripoveduje.*) Bilbu je do konca dni ostalo uganka, kako se je znašel na pustolovščini brez klobuka, BREZ ŽEPNIH ROBCEV in brez drugih stvari, ki jih je vzel s sabo, če je kam šel. Ugotovil je, da ko te nekdo pošlje na pot, ti sproti podarja tudi vse tiste stvari, ki jih na poti potrebuješ. Nekdo skrbi zate na vsakem potovanju.



2. DAN:
BOŽJA PREVIDNOST

Zadnji del odra naj se dvigne za prikaz gorovja. Uporabite lahko klančino, stopnice, stole, oder... po kateri bodo hodili igralci. Predlagamo, da stole (2 vrsti po vsaj 5 stabilnih stolov) obrnete drug proti drugemu, da ustvarite "dvignjeno gorovje", naslonjala stolov pa nas služijo kot "ograje" na obeh straneh gore. Stoli naj bodo iz strani oblečeni s sivo in belo kopreno, ki predstavlja sneg.

Na oder pride TOLKIEN s slikanico/knjigo, se usede na stol in nagovori udeležence.

TOLKIEN: No, kako se vam zaenkrat zdi zgodba, dragi moji? Vem, vem, nismo še prišli do bitke, ki si jo tako želite! Ampak saj veste, da je pred vsako bitko potrebno narediti načrt in to zelo natančen, da imamo sploh možnost zmage! Še posebej, kadar gremo nad zmaja! Kaj pravite, gremo naprej? (*Počaka na odgovor publike.*) Hm ... kje smo pa ostali? Kaj se je že zgodilo včeraj? (*Udeleženci odgovarjajo.*) Tako je, včeraj so se čarodej Gandalf, Bilbo in škratje končno odpravili na pot! No, med potjo so naleteli na mnoge izzive. (*Dramatično.*) Enkrat so jih za večerjo skoraj pojedli trolji! Na srečo jih je rešil Gandalf. Ko so jih premagali, so od njih dobili meče. Kmalu zatem so prenočili pri starodavnih vilinih ... in tako so hodili po širni deželi, srečali so še druga bitja, ki so jim pomagala ... in tako so prišli do mogočnega gorovja ...

Na oder pridejo ŠKRATJE, BILBO in GANDALF. Hodijo po odru gor in dol v koloni. Vmes lahko ŠKRATJE brundajo ali žvižgajo.

BILBO: (*Se ozre čez prizorišče v daljavo.*) Kako dolgo še? Ali smo blizu?

DWALIN: Ah, ljubi moj! Še na polovici poti nismo.

BILBO: (*S prstom pokaže na stole.*) Ampak gora je tako blizu! Ali ni ta prava?

THORIN: (*Prhne skozi usta.*) Ne, to še ni Samotna gora. To, kar vidiš, je šele začetek Meglenega gorovja (*Pokaže na stole.*), čez katerega moramo iti, nato pa moramo še čez Mračni gozd, ki leži za njim. Od tam naprej pa se bo že videlo naše kraljestvo. Najbolje, da se kar začnemo vzpenjati.

THORIN gre prvi na stol. Ponudi roko naslednjemu, da pride na stol ... hodijo čez stole v koloni. Dobro je, če se lahko za efekt vetra uporabi ventilator, ki lahko v njih piha zrak. Po možnosti tudi malo zdrobljenega stiroporja za sneg.

BILBO: (*Drgeta, šklepeta z zobmi in da dlani pod pazduhe.*) Kako je tu mrzlo! V naši vasi je sedaj poletje! Tu pa je zima. In kako slabo sem oblečen za take razmere! Joj, če bi vsaj vzel s seboj svoj topel šal!

ŠKRATJE se obrnejo in gredo ponovno čez stole. Na sredini stolov je en večji razmak (en stol manjka), da bodo lahko vstopili v rov.

KILI: Tako visoko smo, da pada sneg ... saj bo, samo previdno hodi, da ti ne spodrsne, saj se lahko hitro zgodi ...

BILBO: Ja, ja, vedno sem pazljiv in ... AAAAAH! (*Izgubi ravnotežje in pade med stole, kjer je bil razmak. Zaradi koprene ga udeleženci ne morejo videti.*)

Skupina se ustavi in išče BILBA. Pomembno je, da gledajo v luknjo, kjer manjka stol, in ne po odru. Tako udeležencem pokažejo, da je BILBO pod stoli.

GANDALF: (*Zakriči v luknjo med stoli.*) Bilbo?! Bilbo? Ali me slišiš? Si v redu?

- BILBO: (Pod stolom.) Auaa! Pfff ... ja, vredu sem, se mi zdi. Padel sem v luknjo, ne vem, če bom lahko prišel ven! Zelo visoko je.
- THORIN: Kje si? Kaj vidiš?
- BILBO: Hmmm, mislim, da se ta luknja nadaljuje. Čutim, kako veter piha po tem rovu nekam naprej. (Dvigne kopreno, ki visi na stoli, in se pod njo skotali na sprednji del odra.) O! Tukaj je zavetje in velika dvorana. Lahko bomo vsaj mirno prevedrili. (Ozira se okoli po odru, ne gleda pa stolov. Ker je sedaj "v jami", ne more namreč videt škratev in GANDALFA, ki so nad jamo na grebenu gore.)
- GANDALF: Naš Bilbo je očitno po naključju ali pa bo Božji previdnosti odkril rov, ki vodi v goro in potem iz nje. Zanimivo, kolikor vem, so te rove včasih poseljevali goblini ...
- THORIN: Morda je boljše, da gremo vsi v rov in po rovu skozi gorovje. Tu gori lahko še kdo zmrzne. Pojdemo!
- Eden za drugim skočijo v luknjo in skozi kopreno dospejo do BILBA. Zadnji za njimi gre GANDALF, ki najprej v rov spusti svojo palico in klobuk.
- GANDALF: (Med plezanjem pod stolom.) Joj, prestar sem za take podvige! Ko pridejo vsi do BILBA, opazujejo jamo/oder.
- KILI: (Gleda strop.) Kako lepi kapniki!
- DWALIN: Jaz grem kar malo počivat, sem zelo utrujen. (Se zlekne na sredjo odra in zasmrči.)
- THORIN: Predlagam, da si vsi odpočijemo, nato pa nadaljujemo pot. (Tudi zaspi.)
- BILBO: No prav, noge me ubijajo. (Zlekne se malo stran od ostalih.) Lahko noč, Gandalf.
- GANDALF: Lahko noč, Bilbo.
- Zasliši se tišina in nato kmalu smrčanje, ki traja kakšno minuto. Nato na oder skočijo (vsaj) trije GOBLINI in speče ŠKRATE ter GANDALFA odvedejo z odra. To lahko naredijo s pomočjo vreč za krompir itd. BILBO se zbudi, a ga goblini ne vidijo. Potuhne se in se stisne k tlom, da ga spregledajo. Ostane sam na odru.
- BILBO: (Po nekaj trenutkih tišine na odru vstane.) Joj, kaj se je zgodilo! (Se ozira okoli.) Kakšen strahopetec sem! (Se udari po glavi.) Ampak, če bi ujeli tudi mene, jim ne bi nič koristil! Bolje, da sedaj poiščem pot do njih (Se začne ozirati po odru.) ... ali pa pot ven iz gore, da bomo potem lahko hitro zbežali! BILBO nekaj časa previdno (bosonogo) stopa po odru, ko na lepem pohodi prstan.
- BILBO: Kaj je to? (Pobere prstan, si ga pogleda.) Ooo, kako lep prstan ... tukaj? Zanima me, komu pripada. Ah, ni važno, bom imel vsaj spominek na goro. BILBO spravi prstan v žep in začne hoditi naprej po odru. Naenkrat pred njega skoči GOLUM.
- GOLUM: (Ga prestraši in mu zapre pot.) Bu!
- BILBO: (Skoči korak nazaj.) Aaaaaa!
- GOLUM: (Postavljen je na vseh štirih. Govori z nizkim, grlenim glasom.) Kajj pa delaaa tujec v najinem rovuuu, prstannn ti moj?
- BILBO: Jaz sem Bilbo. Hobit sem. Ločil sem se od družine. Si jih kaj videl?

GOLUM: (*Močno odkimava z glavo.*) Nee, videlaa sva le goblineee, ki so nekaj nesssli.

BILBO: Aha, hvala. Moral jih bom poiskati. In poiskati bom moral tudi pot ven iz te gore. Kdo pa si ti?

GOLUM: (*Kroži po štirih okoli BILBA.*) Jaz ... kdo sem jaz in jaz sem kdo ... moj prstann ve, kdo sem jazzz. Lačna possstajavaa, kajne prstan? Si kaj okusen, Bilbooo? Ceno morašš plačati, ker tukajj je najin dommm.

BILBO: Ne, nisem okusen. Sedaj pa se mi umakni, ker se mi mudi. (*Ven potegne meč in ga usmeri v GOLUMA.*)

GOLUM: (*Se prestraši in skoči korak nazaj. Oči ima uprte v meč.*) Uuu, Bilbo ima mogočen meč! Moj prstann in jaz se mečččevvv bojivaa. Tako ostri soooo... Dobrooo, potem bova drugačeee poravnala ceno, Bilbooo, ker hodiššš tod mimooo. Kakšna pa naj bo cenaaa?

BILBO: (*Še vedno drži meč.*) Hmmm, to pa je uganka.

GOLUM: (*Skače od navdušenja.*) Uganka! Uganka! Golum in prstann imava rada ugankeeee, kajne, prstann ti moj! Res rada, res radaa! Da vidiva, kdo zmaga v uganakahh? Če zmagaššš ti, hobit, te spustiva mmimmo.

BILBO: No, velja potem.

GOLUM: (*Se odkašlja in tudi z rokami kaže besede uganke.*) Nje korenin ni videl nik-doooo, višja je kot najvišje drevo, kar naprej se dviga v nebooo, pa vendar nikoli zrastle ne booo. Kaj je tooo?

BILBO: (*Se nasmehne.*) Hmm, to pa je čisto lahko! Rekel bi, da je odgovor ... gora!

GOLUM: (*Nejevoljno v naročju prekriža roki.*) Dobro, dobro, Bilbo. Razzummen hobit si ti. Pa dajva še eno:

Kaj je to, kar pogoltne prav vseee:
zveri in ptice, cvetlice in drevjee;
Železo požre in jeklo izjee;
trde skale v droben prah zmeljee;
kralje mori in ruši gradovee,
goram niža visoke vrhovee.

BILBO: (*Sam pri sebi.*) Pojma nimam. Ne vem. (*Hodi po odru in vpraša udeležence.*) Ali vi veste, kaj bi bilo to? (*Če so udeleženci zainteresirani, naj reče GOLUMU.*) Kaj si rekel, daj še enkrat povej.

GOLUM: (*Se nasmehne, mane roke in ponovi uganko, ki jo je rekel.*)

BILBO: (*Izgubljeno gleda naokoli, tava po odru ter si z roko boža brado.*) Hm ... ne vem ... kaj bi to bilo? (*Pride do GOLUMA.*)

GOLUM: Kaj bo, hobittt? Zzzini že! Čas te priganja!

BILBO: (*Obupano govori sam sebi, tiho, a vseeno ga udeleženci dobro slišijo.*) Konec je z mano! Ne morem tako hitro!!! Da bi le imel še malo več časa! Čas rabim!! (*V obupu zakriči.*) Čas!! Čas!!!

GOLUM: (*Se udarja z roko po glavi.*) Neumen, neumen! Joj, joj, tudi na to uganko je pravilno ugotovil, prstan ti moj!

- BILBO: *(Zmedeno.)* Aja, aha, a čas je bil odgovor ... *(Se udari po čelu.)* Seveda! Čas je bil pravilen odgovor. *(Postane dobre volje.)*
- GOLUM: *(Ga prekine, srepeče pogleda BILBA in se mu približa.)* Sedaj si pa ti na vrsssti ...
- BILBO: *(Naredi korak nazaj, ker je prišel GOLUM preblizu. Začudeno reče.)* Jaz... Hm-mm-mm. Uganko bi rad? Hmm, kaj bi lahko vprašal ... *(Da roki v žep, začuti prstan, sam pri sebi se vpraša.)* Kaj imam v žepu?
- GOLUM: *(Skače v krogu.)* Kakšna je uganka?! KAJ IMAŠ V ŽEPU?? Oohoooho, to je pa nesramnooo! To je pa težkooo ...
- BILBO: *(Roki da takoj ven iz žepa.)* Uganka je uganka, tudi tvoja ni bila lahka. Lahko trikrat ugibaš. Če ti ne uspe, greva vsak svojo pot, ker se mi že mudi.
- GOLUM: Dobro, dobroooo. Hm ... Roka?
- BILBO: Ne, moja roka ni v žepu. *(Mu pomaha z roko.)*
- GOLUM: Hmmm, vrvicaaa!
- BILBO: Spet narobe, še zadnjič ugibaj in me spusti naprej.
- GOLUM: *(Si z dlanmi vleče kožo lic po obrazu navzdol.)* Ahhh! Nič! Nič nimaš v žepihhh!
- BILBO: Spet narobe, hvala za lep klepet in srečno! *(Gre mimo njega z mečem.)*
- GOLUM: *(Hodi s počasnimi koraki po štirih za njim.)* Ampak, povej potemmm vsaj, kaj imaš v žepuuu, kaj nosiš s sebojjj?
- BILBO: To pa se tebe ne tiče!
- GOLUM: *(Se nagiba proti BILBU.)* Kaj ima pa Golum vedno ob sebi? Golum ob sebi v žepu vedno nosi svoj zaklad ... prssstann ti moj. *(Se prime okoli cunje, ki jo ima zavezano okoli bokov. Ker ne najde tam svojega prstana, preveri še drugo stran na drugem boku. Postane jezen in živčen ter začne kričati in skakati od jeze.)*
- GOLUM: Kje je moj prstan? Kje je moj prstan, moj zaklad?!?! Raaaahhh! *(Se nepremično zagleda v BILBA in obmiruje. Naredi en korak proti BILBU. S smrtno resnim glasom vpraša.)* Ali si mi ti, ti ukradel moj prstannn? Raaaahhh! *(Skoči k njemu in ga skuša uloviti.)* Te že dobimmm!
- BILBO začne teči stran od njega, GOLUM pa ga lovi na pol po štirih, na pol po dveh nogah. BILBO se spotakne in pade po odru.*
- GOLUM: *(Teče proti BILBU.)* Moj siiii!
- BILBO: *(Z grozo opazuje, kako se mu GOLUM približuje. Iz obupa si (občinstvu očitno) natakne prstan iz žepa na roko in postane "neviden". GOLUM ga ne vidi več, čeprav gleda "skozenj" in okoli njega.)*
- GOLUM: *(Se jezno ozira okoli.)* Kje siiii?! Kam si se sskrii?! Prej sem te še videl, zdaj pa kar naenkrat ničč večč! Moj zaklad, moj prstann si ukradel, tat!!
- BILBO: *(Se gleda v roke, noge, preverja, kako je lahko neviden, nato previdno, ritensko odide z odra.)*
- GOLUM: *(V divjem skakanju in iskanju BILBA po odru zapusti oder in še v zaodrju kriči nanj.)* Tat! Tat! Ukradel mi je največje bogastvo! Če ga dobim, ga ...
- TOLKIEN: In tako, dragi moji zvesti poslušalci, se zaključí današnja zgodba. Ja, Bilbo je imel danes res več sreče kot pameti. Ali kot jaz raje rečem, spremljala ga je Božja previdnost. Jutri pa boste izvedeli, kaj se je zgodilo s škrtati. *(Zapre slikanico/knjigo, pomaha in zapusti oder.)*



3. DAN: VZTRAJNOST

Na odru se TOLKIEN namesti na svoj stol. Začne pogovor z udeleženci.

TOLKIEN: Dober dan, dragi moji poslušalci. Upam, da ste pripravljeni na nadaljevanje zgodbe? Ste? *(Malo počaka na odgovor in nato nadaljuje.)* Danes bomo izvedeli, kaj se je zgodilo škratoma in ali jih je Bilbo našel ... *(Odpre slikanico/knjigo.)*

Na oder prisopihajo in pritečejo ŠKRATJE ter GANDALF.

THORIN: *(Jih gleda.)* Smo vsi? Smo vsi uspeli pobegniti? *(Šteje vse člane.)* Kje neki tiči Bilbo? Ali ni bil z nami?

GANDALF: Ne, mislim, da so ga goblini spregledali, ko so nas ugrabili. Ampak res sem prepričan, da bo tudi sam našel pot ven iz gore. Saj veš, da je zelo iznajdljiv.

THORIN: Kaj pa vem ... Morda se je izgubil v rovih. Kako dolgo pa si lahko privoščimo, da ga bomo čakali? Mudi se nam, čim prej moramo priti do zaklada in zmaja!

DWALIN: Thorin, počakaj vendar malo! Bilbo je naš prijatelj, zagotovo ga bomo počakali ali se vrnili ponj v goro! Družčina smo in skrbimo drug za drugega.

THORIN: *(Prekriža roki na prsih in čemerno reče.)* Vem, Dwalin, vem. Ga bomo počakali ... Bilbo zadihano priteče na drugo stran odra.

BILBO: *(Skuša ujeti sapo in še ne vidi škratov.)* Uuhuh, našel sem pot! Prišel sem ven! BILBO zagleda ŠKRATE, steče k njim in jih objame.

BILBO: *(Navdušeno.)* Gandalf! Thorin! Dwalin! Kili! Ja kako pa ste vi prišli ven? Kaj se vam je zgodilo, kar na lepem ste izginili? Jaz sem bil že pripravljen, da vas grem iskat nazaj v goro, ampak nisem vedel, ali ste že zunaj ali še notri!

KILI: Ugrabili so nas goblini! Komaj smo se rešili! No, v bistvu nas je rešil Gandalf, ki nas res varuje na vsakem koraku! Gandalf, hvala ti.

GANDALF: Z veseljem, dragi Kili. Zato sem z vami. Drugače pa Bilbo *(Se obrne k njemu.)*, kaj se je zgodilo tebi, kako si našel pot ven?

BILBO: *(Da roko v žep, kjer ima prstan.)* Hm, še sam ne vem. Iskal sem pot ven iz gore, ko sem naletel na čudno stvor, ki me je hotela pojesti. Ampak po nekakšni previdnosti so se vse stvari obrnile tako, da sem se lahko rešil. Res, kot da bi bila na delu neka višja sila, da se je vse poklopilo ...

GANDALF: *(Ponosno.)* Vidite? Sem rekel, da je v tem hobitu več poguma, kot ga vidi oko! *(Potreplja BILBA po rami.)* Res je, Bilbo, marsikdaj lahko v življenju opazimo, da je na delu Nekdo, ki nas vodi, da najdemo pravo pot.

THORIN: *(Zaradi neučakanosti z nogo tapka po tleh.)* Sedaj pa naj nam gospod Bilbo med potjo pove kaj več o tem, saj smo že malo v zaostanku! Pridite, pojdemo. Z THORINOM na čelu začnejo hoditi po odru gor in dol, zadnji je GANDALF. Naj si vmes žvižgajo, prepevajo, hecajo, naj vse skupaj traja kakšno minuto, da se prikaže občutek dolgega potovanja.

KILI: *(Dohiti BILBA v vrsti.)* Ej, rekel si, da si v gori srečal nek stvor! Kako si se rešil? Si uporabil meč?

- BILBO: *(Med hojo.)* Mislil sem, da bom moral ja, ampak potem je stvar predlagal uganke. Tako sva si govorila uganke in prvi, ki ne bi poznal odgovora, bi izgubil. Torej, zmagal sem jaz, čeprav je bila moja uganka bolj tako ... In zato sem lahko nadaljeval pot iz gore.
- KILI: Ti pa si poln presenečenj! Da si odnesel celo kožo ...
- BILBO: Ja, no, po naključju sem našel prstan, in ko sem si ga nadel, sem postal nevid ...
- GANDALF: *(Prekine BILBA.)* Poglejte, prihajamo do vznožja hribovja. Tam naprej *(Pokaže s prstom v daljavo.)* pa se začne *Mračni gozd*.
Hodijo še malo po odru, da lahko animatorji na oder postavijo drevesa (lahko so narisana na nek karton ali blago). Drevesa so črna, temno rjava in brez zelenih listov.
- BILBO: *(Se ustavi pred drevesi.)* Sedaj razumem, od kod ime *Mračni gozd*. Kar čutim, kako se nekaj temačnega premika v njem! *(Se strese in se objame.)* Brrr!
- THORIN: *Gozd je začaran. Edina varna pot skozenj je ta ozka steza, ki so jo dolgo nazaj postavili vilini.*
- GANDALF: Tako je. Pod nobenim pogojem ne smete zaviti iz poti, saj bi se izgubili in bi taval, dokler ne bi od lakote pomrli, ali pa bi vas kakšna zver imela za večerjo.
- DWALIN: In ko pridemo skozi *Mračni gozd*, bomo lahko ugledali naše kraljestvo ter *Samotno goro!* *(Vsi zaploskajo in zavriskajo.)*
- GANDALF: Tako je. Žal pa vas moram tu zapustiti, še nekaj moram preveriti na vzhodu, da ne bomo imeli kasneje nevšečnosti.
- KILI: Zapustil nas boš? Ampak ... zakaj?
- GANDALF: Poskrbeti moram za pomembne reči, več pa ti ni treba vedeti o čarodejevih poteh.
- THORIN: Velja, potem se dobimo pred skrivnim vhodom v goro, katerega ključ nosim pri srcu? Čez kakšen mesec dni torej vstopimo in prevzamemo nazaj zaklad in arhkamen?
- GANDALF: Tako ja, čez dober mesec dni bom pri vhodu. Počakajte me in gremo skupaj v goro, da vidimo, kje spi zmaj Smaug. In nikar ne hodite noter sami brez mene! Jasno?
- ŠKRATJE: Jasno!
- GANDALF: Dobro. Potem pa srečno po poti in se vidimo! Dam vam še eno modrost, ki vam bo prišla prav. 'Ko tema ti bo pot zakrila, jo luna spet bo osvetlila.' *(Zapusti oder.)*
- BILBO *(Se ozre za GANDALFOM.)* Dobro, hvala! ... Kje pa nam bo ta modrost prišla prav? Gandalf? *(Ga ni več na odru. BILBO gleda za njim.)*
- DWALIN: *(Skomigne z rameni.)* To so čarodeji, nikoli ne veš, v kakšnih prispodobah ti govorijo.
- THORIN: Tako, pojdimo skupaj, v koloni. Nihče naj ne zaide s poti, velja? Primimo se za roke.

ŠKRATJE in *BILBO* pokimajo, se primejo za roke in sledijo *THORINU* v gozd. Med drevesi se lahko obračajo, opazujejo veje in se stisnejo tesno skupaj, ko nekaj zašumi v gozdu, nato roke počasi izpustijo. Lahko si začnejo brundati pesem: *En mali slonček, le da namesto 'slončka' pojejo 'škrat'.* Potem lahko nekdo začne žvižgati ter brundati in nato pridejo, zelo utrujeno in naveličano na *'76.221 mali škrat, se je pozibaval, na pajčevini tam pod drevesom, ko je ugotovil, da stvar je zanimiva, je poklical še enega škrate ...'* predstaviti je treba, kakor da hodijo zelo dolgo.

- BILBO:** *(Zadihan in utrujen.)* A smo že blizu konca? Joj, ko bi ostal doma ... Izgubil sem občutek za čas, koliko časa že hodimo? Dneve? Tedne?
- DWALIN:** Še malo, Bilbo, še malo. Daj, opri se name, ti bo lažje. *(DWALIN si da za nekaj časa BILBOVO roko čez rame in ga z drugo roko prime okoli boka, nato BILBO spet hodi sam.)*
- KILI:** *(Glasno sapiha.)* Noge me ubijajo, ne vem, kako dolgo me bodo še nesle ... si lahko malo odpočijemo in nekaj prigriznemo?
- BILBO:** Dajmo Kili, še malo, kmalu bomo imeli kakšen počitek, do tedaj pa se nasloni name, ti bo lažje. *(KILI da za nekaj časa svojo roko čez BILBOVA ramena, nato spet hodi sam.)*
- DWALIN:** Sedaj pa mislim, da smo vsi utrujeni in da vsi res potrebujemo počitek, da bomo lahko prišli živi skozi ta gozd. Bojim se, da bi preveč utrujeni lahko zgrešili pot in bi zatavali. Kaj misliš, Thorin?
- THORIN:** Hm. Nočem se ustavljati, ampak res je, biti moramo spočiti, da bomo sposobni dokončati pot. Velja, lahko se tu utaborimo in nekaj pojemo. Potem pa bo nekdo stražil, medtem ko si bomo ostali odpočili.
- BILBO:** *(Se sesede na tla.)* Hvala Thorin! Pri Gandalfovi bradi, kako sem utrujen! Mislim, da bom preskočil hrano in se najprej malo naspal. *(Zaspi.)*
- THORIN:** Dobro, kakor želiš. Kili, ti boš prvi na straži. Ko boš preveč utrujen, zbudi mene, velja? Te bom zamenjal.
- KILI:** Velja. Odpočijte si.
THORIN, DWALIN in BILBO zaspijo, KILI pa nekaj časa stoji z mečem v roki. Nato se usede in opazuje okolico, kmalu pa tudi on začne kinkati in zaspi. Nato na oder pride PAJEK.
- PAJEK:** Uuu, pogledj, posladek! Pa še dobro rejeni so! Uhuu, kako se bom najedel!
PAJEK vzame kopreno v roke in z njo začne ovijati KILIJA, nato THORINA, DWALINA in nazadnje še BILBA, ki se začne prebujati.
- BILBO:** *(Zazeha.)* Mhm, mama, samo še pet minut, samo še ... *(Se začne otepati sanj ter prime PAJKA za trebuh.)* kaj pa je to? Mama ni tako kosmata ... *(Odpre oči ter zakriči, ko vidi PAJKA.)* Aaaaaa! Aaaaa! Na pomočččč!!!! *(Se začne otepati.)*
- PAJEK:** Tale pa je glasen, da ne bo prebudil še kakšnega plenilca! Bolje, da ga utišam! *(Zavije BILBU kopreno čez usta/obraz.)*
- BILBO:** *(Se otepa.)* Na pomoč! *(Naredi kratek premor.)* Nihče mi ne more pomagati, vsi so ujeti. Sam se moram rešiti! Aaaaahhhhh! *(Zasliši se bojni krik.)*

BILBO vzame meč iz nožnice in zadane pajka v trebuh. PAJEK zacvili, skoči stran od BILBA in pohabljen, šepajoče steče dol z odra. BILBO se do konca osvobodi koprene in gre reševati ŠKRATE.

BILBO: *(Začne rezati kopreno s škratev.)* Ste dobro?

THORIN: *(Potem ko se skobaca iz koprene.)* Kaj se je zgodilo?

BILBO: Zaspali smo in pajek nas je hotel pojesti, to se je zgodilo.

KILI: Bilbo, rešil si nas! Hvala. *(Ga objame.)*

DWALIN: *(Se ustavi in potreplja BILBA po rami, ko ga KILI še objema.)* Ja, Bilbo, iz srca hvala!

THORIN: *(BILBU poda roko.)* Bilbo, res vidim, da je imel Gandalf prav. Res se v tebi skriva več poguma, kot ga vidi oko.

ŠKRATJE in BILBO na mestu zamrznejo, scena okoli njih se spremeni, oni pa ostanejo pri miru.

Z odra naj se odnesejo drevesa in začne se postavljati stole, oblečene v sivo kopreno – isti princip gore, po kateri so že hodili. Na koncu vrste stolov je malce višja miza, ki predstavlja skalnato polico, na kateri je prav tako siva koprena. Ob koncu mize se nad njo navpično dviguje siva koprena, ki predstavlja poševno steno gore = skrivni vhod, skrivna vrata.

Sočasno z menjanjem scene TOLKIEN pripoveduje.

TOLKIEN: *(Se odkašlja.)* Tako se je Bilbo dokazal pred škrti, predvsem pa se je dokazal tudi samemu sebi, da je plemenit in resnično pomemben na tem potovanju. Ker pa žal, moji zvesti poslušalci, nimamo dovolj časa, da bi podrobno pripovedoval o vseh pustolovščinah, ki so sledile bitki s pajkom – saj jih je bilo res veliko – vam jih povem na kratko.

Takoj ko so se rešili pred pajki, so jih v Mračnem gozdu ulovili vilini. Zaprli so jih v ječo, saj škratje niso želeli priznati, na kakšni pustolovščini so. Bali so se, da bi vilini preprečili njihov načrt ali celo želeli zaklad vzeti zase.

S pomočjo prstana jih je Bilbo rešil iz ječe. V lesenih sodih so se po reki pretihotapili v mesto na Jezeru, kjer so živeli ljudje. To mesto je bilo tik pod Samotno goro. Njihov cilj je bil čedalje bližje, takorekoč so ga že imeli pred očmi.

THORIN: *(Se "odmrzne" in pokaže na goro.)* Poglejte, pogledajte! Vidim jo ... našo goro. Naše kraljestvo! *(Začne teči proti stolom in začne plezati po njih.)*

THORIN: *(Se ozira okoli.)* Poglejte, stopnice, ki prav gotovo vodijo do skrivnega vhoda v goro! Tam nekje morajo biti vrata! *(Hodi po stolih proti mizi in stopi na mizo.)*

DWALIN: Thorin, počasi, počakaj nas! *(Hiti za njim po stolih.)*

KILI: Ali ne bi morali počakati tu še na Gandalfa? *(Skomigne z rameni in sledi ŠKRATOMA po stolih do mize.)*

BILBO: Ja, mislim, da bi morali. Ampak nekateri škratje so zelo neučakani. *(Tudi on stopi na stole.)*

THORIN: *(Začne tolči po steni skale.)* Tu nekje mora biti ključavnica, tu nekje morajo biti tečaji ... Zakaj je ni? Kje so??

- DWALIN: Umiri se, še imamo čas, počasi je treba pogledati steno. (*Previdno začne trkati nanjo in z ušesom poslušati po njej.*) Čudno, slišati je, kakor da je votla ... ampak res, kje je ključavnica za ključ?
- KILI: Jih bom pa razbil z mečem! (*Udari po skali in meč iz kartona se uniči.*) Kako trdna skala je to? Meč iz najboljšje kovine se je ob njej zdrobil, kakor da je iz kartona! ;)
- BILBO: (*Zamišljeno.*) Kaj pa če ...
- THORIN: Brezupno je. Modrost čarodeja bi nam lahko pomagala, vendar Gandalfa ni z nami. On je kriv! On nas je izdal! (*Vrže ključ, ki ga je imel okoli vratu, na mizo in ga pohodi.*) Konec je. Vdam se.
- THORIN gre po stolih nazaj do odra in zapusti oder. Sledita mu tudi KILI in DWALIN. Vsi so poklapani in tiho.*
- BILBO: (*Kliče in maha za njimi.*) Hej, škratje!!! Tako dolgo pot smo naredili, zakaj bi sedaj takoj obupali? Kje je vaša vztrajnost? (*Zmaje z glavo, se usede na travo in gleda steno.*)
- BILBO: (*Samemu sebi.*) Ali naj tudi jaz obupam? Ne! Vsaj poskusiti moram najti ta presneti vhod. Kje je ključavnica? (*Z dlanmi tipa steno.*) Ko bi jo lahko videl. Sedaj pa se že mrači in sonca ne bo več, ponoči pa res ne bom mogel videti, kje bi bila ključavnica ... (*Čez nekaj trenutkov.*) Evo, in je tema ... hm, ali naj grem raje kar spat?
- Po možnosti se oder zatemni in nekdo posveti s tankim snopom svetilke v steno, kar predstavlja lunino svetlobo.*
- BILBO: Kaj je to? Aaa, luna! Luna je osvetlila ... (*Stopi bližje k steni in opazi.*) ključavnico?! Ključavnico!! Jaaa, tako je, kot je rekel Gandalf!!! "Ko tema ti bo pot zakrila, jo luna spet bo osvetlila." Kje je ključ, kje je ključ ... (*Ga išče po mizi/ skalni polici.*) Aha! Našel!
- BILBO vzame ključ s skalne police in ga vtakne v skalo na mesto, kjer sveti svetilka. Siva koprena, ki predstavlja skalo, lahko pade na tla, za njo pa je lahko druga koprena, na kateri so narisane stopnice ali rov, ki vodijo naprej v dvorano k zmaju in zakladu.*
- BILBO: (*Navdušen.*) Škratje, kje ste? Škratje, pridite! Odkril sem skrivni vhod v jamo! (*Gleda okoli in išče ŠKRATE. Nato gre čez stole in kliče ŠKRATE.*) Škratje? Škratjeeee? Kjee stee? (*Gre dol z odra.*)
- TOLKIEN: No, tale naš hobit je pa kar vztrajen, kajne? Meni je to pri njem zelo všeč. Ne obupa, ko je težko, ne, on že ne. Skupaj s škрати je vztrajal v dolgi hoji po Mračnem gozdu. Ni se predal pajku pa tudi tu na gori smo videli, da je edini vztrajal. Ampak ... ali bo pravočasno našel škrate, da bodo videli skrivni vhod? To pa bomo videli jutri.



4. DAN:
SRČNOST

Na odru je ista scena kot dan prej (stoli in miza, ki predstavljajo goro in skalno polico, ter koprena, ki prikazuje rov). Scena pa ni postavljena na sredino odra, temveč ob strani/v ozadju. Na sredini odra je kup zlata, zlatih čaš, kovancev in en za dlan velik bel biser – arhkamen. Na tem kupu spi rjavo-rdeč zmaj – SMAUG. Po stropu čez oder je napeljana siva koprena, ki predstavlja, da se celo dogajanje odvija pod zemljo v jamski dvorani v gradu.

TOLKIEN: *(Pride na oder in se usede na stol s slikanico/knjigo.)* Dober dan, moji zvesti poslušalci. Ali vas že kaj ušesa srbijo, si želite izvedeti, kaj se bo zgodilo? Mislite, da bodo danes končno prišli do zmaja?

UDELEŽENCI: *(Predvidoma.)* Jaaaa!

TOLKIEN: Potem pa ne bomo izgubljali časa! Pojdemo v Srednji svet. *(Odpre slikanico.)*

BILBO: *(Priteče na oder, vodi ŠKRATE.)* Pridite, pridite! Odkril sem skrivni vhod v jamo!

BILBO stopa po stolih/gori do mize/skalne police, sledijo THORIN, KILI in DWALIN.

THORIN: Kaj si rekel? Da ti je uspelo? *(Priteče do BILBA do mize/skalne police.)*

BILBO: Tako je, ja. Luna je osvetlila ključavnico, Gandalf nam je prav namignil.

THORIN že gleda v rov v kopreni.

DWALIN: Saj, kje pa je zdaj Gandalf ... Rekel je, da bo prišel.

KILI: *(Se zrine mimo DWALINA.)* Pokaži, pokaži! *(Pogleda rov.)* O ... in *(Se obrne in pogleda THORINA.)* ... kdo gre sedaj pogledat, ali je zmaj Smaug še živ v gori?

THORIN: Za to nalogo smo vzeli s sabo zmikavta. Bilbo, tukaj se začne tvoja naloga. Zato si z nami na tej avanturi. Arhkamen že čaka.

DWALIN: No ja, mislim, da nam je Bilbo že med potjo veliko pomagal. Vsi smo potrebovali drug drugega, da smo prišli do sem. Če bi šel kdorkoli sam, mu ne bi uspelo. Ali bi nas pojedli goblini ali pajek, le s skupnimi močmi smo tu.

KILI: Tako je, Dwalin je to lepo povedal. Ampak vseeno, gospodič Bilbo, prvi moraš noter, ker tako tiho hodiš, mi škratje pa glasno hlačamo. Pa tudi zmaj po vonju ne pozna hobitov, zato boš imel prednost, ki je mi nimamo.

BILBO: Saj vem, saj vem. Šel bom, ker sem to obljubil in obljubo bom tudi izpolnil. Torej, ko pridem, se razgledam okoli, koliko je bogastva, in vzamem arhkamen?

THORIN: *(Pohlepno, zlovešče.)* Ja! Vzeti mu moraš arhkamen! To je velik bleščeč bel kamen, ki predstavlja moč in oblast kralja pod goro! Ostalo zlato ni nič proti njemu! Arhkamen hočem!

BILBO: *(Prestrašeno in zaskrbljeno.)* Thorin, si v redu? Za trenutek si se mi zdel kar malo strašljiv ... kaj pa, če ne najdem tega arhka-mna?

THORIN: *(Ukazovalno.)* Potem pa se ne vračaj nazaj sem k nam! Če ne najdeš arhka-mna, ostani kar dol pri zmaju in ga še naprej išči!

DWALIN: *(Osuplo.)* Thorin, kako pa govoriš ...

THORIN: *(Jezljivo.)* Kaj?! *(Se zave osuplih pogledov ostalih članov družčine in se zbere.)* Khm, morda me je res malo zaneslo ... Oprosti, ampak tako blizu smo, da sem neučakan.

BILBO: Vseeno me strašiš, Thorin. Velja, šel bom dol in videl, če ga lahko dobim.

BILBO stopi do koprene, ki predstavlja vrata – rov v podzemno dvorano. ŠKRATJE se medtem umaknejo v ozadje. Koprena je po dolžini prerezana na pol, tako gre skozi "rov", skoči dol z mize/skalne police, se plazí pod mizo in gre tiho do zaklada proti SMAUGU in naredi en krog okoli njega.

BILBO: *Joj, kakšna mrcina! Še dobro, da trdno spi. Vseeno pa si bom nataknil prstan, da bom neviden. (Si natakne prstan tako, da udeleženci vidijo, kako si ga natakne.) Uh, ali bom lahko prišel dovolj blizu? Tihe in počasne korake moram delati ... Počasi hodi proti SMAUGU. Pod njegovo šapo vidi velik bel kamen.*

BILBO: *(Zašepeta.) Aha! Tu si. Hm ... kako naj te izmaknem ... Aha! že vem! (Iz spodnjega kupa zlata vzame neko čašo ali drugo dragocenost in jo vzame v roke. Približa se SMAUGU, malenkost dvigne njegovo šapo, vzame arhkamen in na njegovo mesto položi čašo. Arhkamen previdno vzame v roke, ga da pod srajco in se odmika SMAUGU, ne da bi mu obrnil hrbet.) SMAUG se med spanjem z zadnjo nogo popraska po trupu. BILBO od strahu obstane pri miru.*

SMAUG: *(Premakne glavo.) Zakaj voham nekaj novega? Imam kakšnega obiskovalca? (Odpre oči in s pogledom išče BILBA, ki ga ne vidi, saj nosi prstan in je zanj neviden.)*

SMAUG: *(Glasno voha.) Glej no glej, nekdo si mi upa krasti, meni, mogočnemu zmaju Smaugu! (Besede grozeče zavpije.) Vidim te ne ... Ne vem, kakšna čarovnija te obdaja, toda voham te! (Zadnji dve besedi spet glasneje ponovi in zarjove.)*

BILBO: *(Pade na zadnjico in prestrašeno reče.) Jjoj, g-gospod z-zmajj! Se opravič-čujem!*

SMAUG: *(Ga še naprej išče s pogledom. Glasno se sliši, kako voha.) Kje si, ti kradljivec?*

BILBO: *(Se po vseh štirih ritensko umika vse do stene.) Jaz Vam ne kradem, kje pa, kako bi si drznil! (Priliznjeno.) Le na lastne oči sem se želel prepričati, če ste res tako veliki in grozni, kot vas opevajo pesmi!*

SMAUG: *(Napuhnjeno se dvigne iz kupa zlata in se razkazuje.) Ooo, občudovalec! In? Povej mi, kdorkoli že si. Sedaj, ko si me videl na lastne oči, sem tako mogočen kot v pesmih?*

BILBO: *Ah kje, visoko cenjeni zmaj! V pesmih Vam ne sežejo niti do kolen!*

SMAUG: *Seveda ne! Samo poglej. Moj oklep je močan za 10 bojnih ščitov, moji zobje so kot meči, moja krila kot orkan in moja sapa je smrt! (SMAUG se spet dvigne s kupa zlata, ko izgovori zadnje besede, v tem trenutku BILBO vidi njegov trebuh.)*

BILBO: *(Reče samemu sebi, vendar ga vseeno slišijo udeleženci.) O, poglej, poglej, na trebuhu pa mu manjka ena luska! To bi bila lahko njegova šibka točka!*

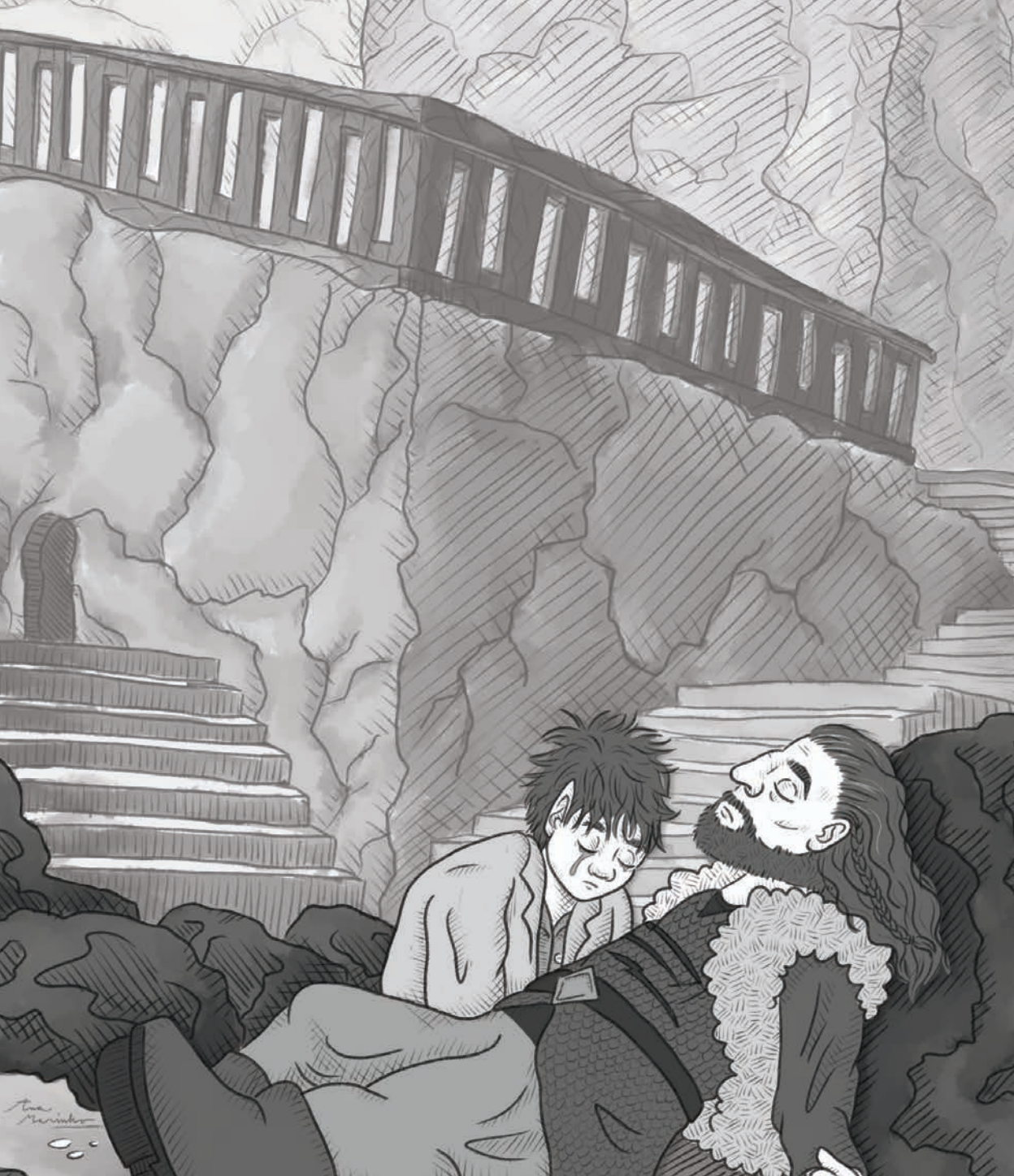
SMAUG: *(Zarjovi.) Toliko da veš, palček nevidni! Meni nihče ne krade in preživi! Zaku-rim te, lopov mali, tudi če te ne vidim.*

SMAUG s tacami zamahuje v različne smeri v upanju, da bo zadel BILBA. Zelo blizu mu je. BILBO začne teči proti mizi, pod mizo, po rovu skozi vrata/ kopreno nazaj k ŠKRATOM. BILBO ves čas med tekom kriči.

BILBO: *(Kriči.) Aaaaa!*

- DWALIN: *(Vstane in pogleda druga dva škrate.)* Ali je kdo zakričal? Slišati je bilo krik!
- KILI: *(Se ozira okoli.)* Jaz nisem bil, saj sem spal! Misliš, da je bil Bilbo?
- THORIN: *(Se ozira okoli sebe in ne vidi BILBA, ki stoji pred njim, saj je neviden.)* Lahko bi bil.
- BILBO: Halo, pred vami sem, seveda sem jaz zakričal!
- THORIN: *(Še vedno izgubljeno gleda okoli sebe.)* Kje si? Ne vidim te, Bilbo!
- BILBO: *(Si sname prstan.)* Tukaj sem, komaj sem ušel zmaju, skoraj me je ubil! In potem sem s pomočjo prstana ...
- KILI: *(Prestrašeno kaže s prstom na BILBA.)* Bilbo, kako si kar naenkrat tu, kakšen prstan je to?
- THORIN: *(Prekine KILIJA.)* Ne zanimajo me druge stvari! Povej mi to, Bilbo, si videl arhkamen? Ti je uspelo ukrasti arhkamen?!
- BILBO: *(Ga povleče izpod srajce.)* No ja, uspelo mi je, ampak komaj sem preživel ...
- THORIN: *(Iztrga arhkamen iz BILBOVIH rok.)* Končno! Po vseh teh letih! Ko sem mislil, da je za večno izgubljen! Moj siiiil!
- THORIN se obrne stran od drugih, proti odru in dvigne arhkamen v zrak.*
- THORIN: *(Udeležencem.)* Vidite, kaj držim v rokah! Jaz sem kralj pod goro! Pokleknite pred menoj! *(Ponovno nagovori občinstvo.)* Rekel sem: POKLEKNITE! Sedaj ni več ...
- SMAUG: *(Zarjove – lahko se predvaja rjojenje zmaja direktno iz posnetka, da je močnejše! Rjojenje preglasi THORINA.)* Ahhhhhhhrrrrrrrr! Ahhhhhhhrrrrrrrr!
- SMAUG hodi okoli kupa zlata, THORIN utihne in posluša.*
- KILI: Ali je bil to potres?
- DWALIN: Ne, to je bil zmaj, ugotovil je, da mu je Bilbo ukradel arhkamen. Zmaji natančno vedo, kaj vse čuvajo, in nič jim ne ostane skrito.
- SMAUG: *(Vstane in glasno vpije.)* Sedaj pa je igric dovolj! Če mi danes do večera lopov ne VRNEŠ nazaj mojega bleščečega arhkamna, bom zapustil goro, poletel in vas s svojim ognjem spremenil v pepel! Pa ne samo vas! Prišežem, pol sveta bom požgal! Živa duša ne bo ostala živa! Vse bom uničil, če ne dobim nazaj arhkamna! Kamen je moj, jaz sem kralj pod goro!
- THORIN: *(Zakliče nazaj.)* Kar misli si! Jaz sem kralj! Požgi vse, kar najdeš, nas ne boš izsledil. Kamen bo za vedno last mojega škratovskega rodu.
- Sliši se SMAUGOVO ropotanje iz jame.*
- BILBO: Joj, tega ne smemo dovoliti! En dragulj ni vreden, da bi kdo umrl! Thorin, pa saj ne misliš resno ... Vrnimo mu ga.
- KILI: Morda bi bilo res dobro, da vrnemo kamen, Bilbo ima prav ...
- THORIN: *(Stisne kamen k prsim in jezno reče.)* Arhkamna ne bomo vračali! Moj je! Zmaj ga je NAM ukradel, ko je napadel NAŠO goro in NAŠE kraljestvo! Ne bom ga kot nek strahopetec vrnil in ...
- DWALIN: Thorin, bodi vendar razumen. Ne moremo tvegati nedolžnih življenj. Noben kamen ni vreden več kot eno življenje. Vem, Thorin, koliko ti ... koliko nam... pomeni ta arhkamen, ampak mislim, da ni vredno.

- THORIN: *(Se še vedno oklepa kamna.)* V rokah ga držim! Uspelo nam je! Uspelo nam je po tako težkem potovanju, na katerem smo skoraj umrli! Sedaj, ko smo zmagali, ko nam je uspelo, pa bi ga kar dali nazaj?! NE!!
- BILBO: *(Vzame prstan iz žepa.)* Tega ne bom dopustil. Thorin, zaradi pohlepa postajaš čedalje bolj podoben zmaju! Na začetku našega potovanja ti je bilo mar za nas, sedaj pa bi nas in pol sveta žrtvoval zmaju, da bi dobil en kamen! Temu bom naredil konec pa čeprav izgubim tvoje prijateljstvo!
BILBO si natakne prstan in »postane neviden«.
- KILI: Ej, kje je Bilbo? Ne vidim ga pa je bil tu pred menoj! Je res neviden?
BILBO stopi do THORINA in mu iztrga arhkamen iz rok in z njim teče proti rovu k SMAUGU.
- THORIN: *(Potegne meč iz nožnice in razburjeno maha z njim po zraku, ker ne vidi BILBA. Medtem se BILBO premika skozi rov.)* Bilbo?! Ti nesrečni hobit! Ti pritlikavi – zmikavt! Da mi tako ukradeš moj zaklad!? *(Maha z mečem v prazno.)* Te že dobim! *(Še naprej opleta z mečem.)*
- BILBO: *(Pride medtem do SMAUGA.)* O, mogočni Smaug, slišal sem tvojo grožnjo in ti prinesel arhkamen nazaj.
- SMAUG: Vidim te ne, ampak slišim te in čutim arhkamen, ki prihaja vedno bližje. Pravilno si se odločil, lopov. Zmaji smo resda neusmiljeni, ampak najpomembnejši so nam zakladi.
- BILBO: Potem izvoli, tu ga imaš. *(Ga vrže SMAUGU.)*
- SMAUG: *(Gre do arhkamna, ga povoha in spravi k sebi.)* Muhahahahaha! Beži, zmikavt mali, da ti moja sapa ne požge kocin na nogah! Najprej pa se bom res malo nagledal svojega arhkamna ... Kako je lep!
- BILBO: *(Osuplo, razočarano.)* Ampak ...
BILBO se pomika nazaj proti rovu, stran od zmaja. Zmaj se ukvarja z arhkamnem in si ga zaljubljeno ogleduje. BILBO pride ven iz rova in si sname prstan.
- THORIN: *(Z obema rokama prime BILBA za ovratnik in ga stresa.)* Kaj si storil? Kaj si storil? Kje je arhkamen?! *(BILBO je tiho. Sledi trenutek tišine, ko THORIN izpusti BILBA.)* Prav, če boš tiho, potem pojdi, nočem te več videti! *(BILBO stopi le dva koraka nazaj, zato THORIN zakriči in mu zagrozi z mečem.)* Izgini!!! Če ne, te prebodem z mečem!
BILBO žalostno zapusti oder.
- TOLKIEN: Več o Thorinovi usodi in usodi Srednjega sveta pa bomo izvedeli jutri. Danes je bilo že dovolj zapletov. Se strinjate, kajne? Morda si lahko danes bolj kot Thorina zapomnite Bilba, njegov pogum in srčnost, da je naredil pravo stvar, ne glede na posledice. *(Zapusti oder.)*



5. DAN:
RAST

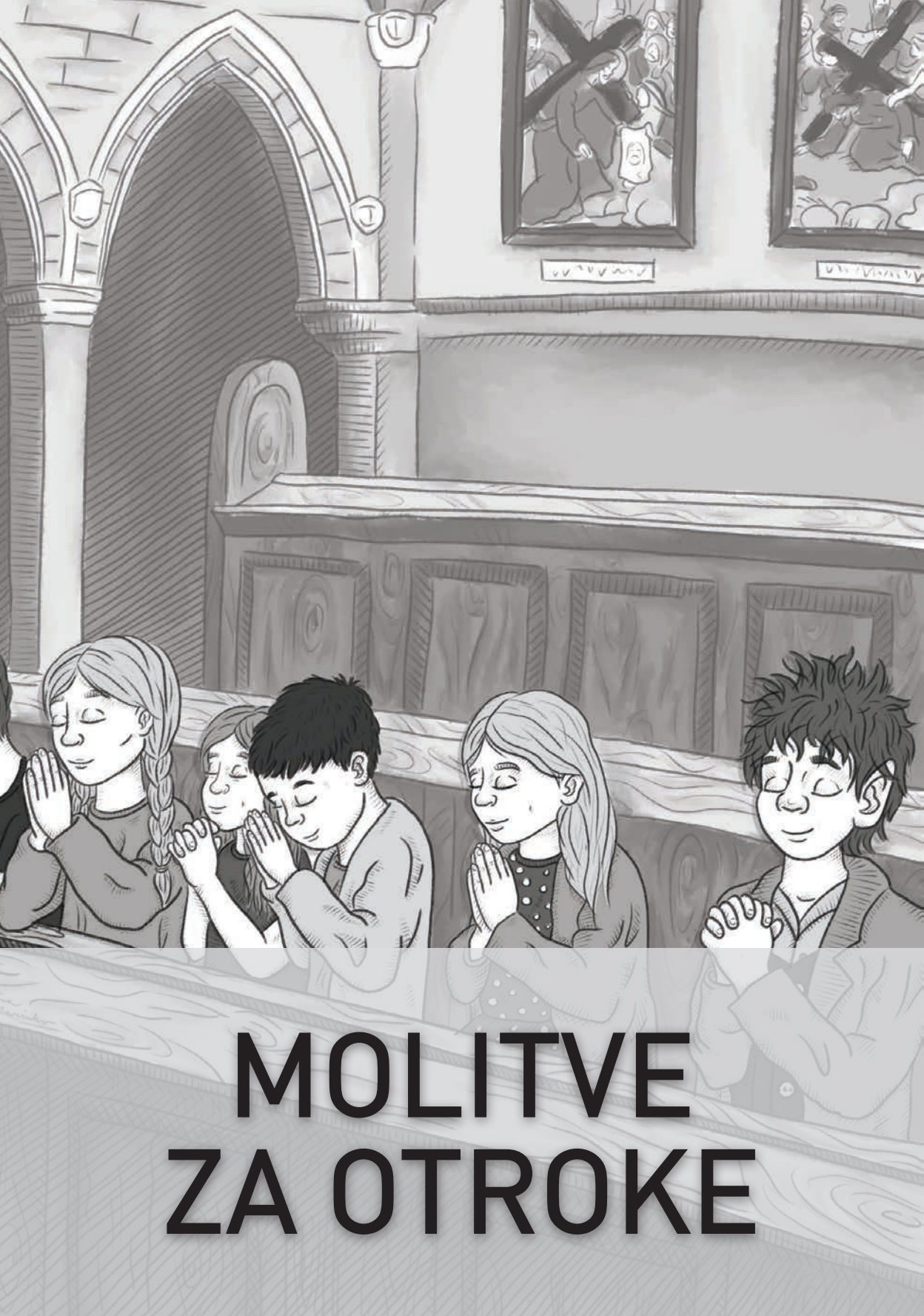


- TOLKIEN: Včeraj smo videli, da je padlo nekaj težkih besed med Thorinom in Bilbom. Bilbo je od žalosti odšel proti dolini, kjer mu je pot presekala nihče drug kot Gandalf.
- Na oder pride BILBO in žalosten kroži po odru. Z druge strani odra se mu pridruži GANDALF in ga prime za ramo.*
- BILBO: *(Sprva se ga razveseli.)* Gandalf! Kako vesel sem, da si tu!
- GANDALF: *(Se nasmehne.)* Tudi jaz, dragi moj hobit, tudi jaz. Povej mi, kaj je novega?
- BILBO: *(Obraz se mu pomrači. Obrne se stran in žalostno pove.)* Joj, Gandalf, ti ne veš, kaj se je zgodilo ... Bojim se, da sem vse zamočil ... Vse je zamujeno, vse je izgubljeno! Thorin je postal obseden z zakladom, zato sem arhkamen vrnil nazaj zmaju ...
- GANDALF: *(Ga treplja po rami.)* Dobro si storil, fant moj. Zmeraj znova se izkaže, da te je več skupaj, kot si kdorkoli misli.
- BILBO: *(Poklapano.)* Ampak ... kako? Vse sem naredil narobe ...
- GANDALF: *(Mirno.)* Vse ob svojem času. Bilbo, tvoje dejanje je bilo srčno in pravilno! Prav si naredil, da si Thorinu vzel arhkamen ... Prav gotovo si mu rešil življenje, sicer bi postal suženj arhkamna.
- BILBO: *(Potolažen, a ne razume prav zares.)* Te lahko samo vprašam, zakaj je ta arhkamen toliko vreden? In da bi Thorin dopustil zmaju, da požge svet, ker ga ne bi želel vrniti?
- GANDALF: No, to seveda zato, ker se zaklada drži bolezen.
- BILBO: Bolezen?
- GANDALF: Da, tako je. Bolezen uma, ki se imenuje pohlep. Arhkamen v vsakem vzbuja pohlep, ki človeka spremeni. Lahko ga celo popolnoma pogubi. Tudi tvoj prstan, zaradi katerega si lahko neviden, je že mnoge odpeljal v pogubo. Ampak nekaj je na tebi, mali hobit, da si imun na bolezen zaklada. Srčen si. In zvest sebi, ne pa zakladu. Greva zdaj in upajva, da bo Thorina srečala pamet. *(Gresta dol z odra.)*
- (Sedaj se pripravi oz. odkrije glavna scena. Oder je postavljen kot prejšnji dan – stoli in miza, oblečeni s kopreno, na sredini odra je kup zlata, kjer spi SMAUG.)*
- Na oder najprej pridejo ŠKRATJE, ki se utaborijo na mizi/skalni polici pred rovom v jamo. Nato na oder skupaj prideta GANDALF in BILBO ter hodita proti škratom.*
- THORIN: *(Ko zagleda BILBA grozeče reče.)* Tukaj si! Kje je moj arhkamen?! *(Ker BILBO v rokah nima arhkamna, ga še bolj besno gleda.)* Kje je, ti nesrečnik, preden te prebodem z mečem?!
- BILBO: *(Pogumno.)* Vrnil sem ga zmaju. Zaradi pohlepa si nas in cel svet skoraj poslal v smrt.
- THORIN: Lopov! *(Z mečem zamahne proti njemu, a ga prestreže GANDALF s svojo palico. THORIN se obrne proti njemu.)* In ti, stari norec ... Nikoli te ni, ko te potrebujemo! Sam bom šel in ubil zmaja ter si nazaj vzel arhkamen, ki mi pripada. In postal Kralj pod goro!

- DWALIN: Thorin, ne! Ne stori tega, umrl boš! *(A je prepozno, THORIN ne posluša več.) THORIN z mečem steče po rovu proti SMAUGU. Skoči na zmajev hrbet in skupaj se v boju začeta valiti po tleh. SMAUG se otrese THORINA in ta pade na zaklad. THORIN se pobere in uperi meč v SMAUGA.*
- SMAUG: Si prišel iskat svoj konec, Thorin? Neumno, zelo neumno.
- THORIN: Prišel sem po to, kar mi pripada! In zraven bom ubil še tebe.
- SMAUG: Muhahahahaa, to bo še zabavno! Pa naj ti bo, škrat! Ahhhhhhhrrrrrrr! Ahhhhh-hrrrrrrr!
- SMAUG skoči do THORINA in ga s sprednjimi kremplji poškoduje po prsnem košu. Boj lahko traja tudi dlje časa.*
- THORIN: *(Obleži na tleh in hitro, plitko diha.)* Ahhhhh!
- SMAUG se počasi bliža THORINU, ta pa prime svoj meč.*
- SMAUG: Te je kaj strah, Thorin? Te je strah smrti?
- BILBO steče dol po rovu. BILBU po rovu sledijo tudi KILI, DWALIN in GANDALF. Vendar so (namenoma) počasni, da glavna atrakcija ostaneta SMAUG in THORIN, vseeno pa pridejo do THORINA, ko ta umira.*
- BILBO: *(Priteče do SMAUGA in THORINA.)* Thorin! Zmaju na trebuhu manjka ena luska, to je njegova šibka točka, tja meri!
- SMAUG: *(Zarjavi na THORINA.)* Ahhhhhhhrrrrrrr!
- SMAUG skoči na THORINA, ki v istem trenutku dvigne meč nadse, da se zmaj nasadi na meč, ko skoči na THORINA prav na mestu, kjer mu manjka luska.*
- SMAUG: *(V smrtnem stoku.)* Ahhhh! *(Mrtev pade ob THORINA.)*
- THORIN: *(Se kot v bolečinah zvije in obrne na stran, proč od občinstva, in si na prsni koš nanese umetno kri iz tubice. Hitro hrope.)* Joj, kaj sem storil ... Bilbo? Si ... kje ... tukaj?
- BILBO: Da, tu sem Thorin. Kako ti lahko pomagam? Obvezal bom tvojo rano.
- THORIN: Ne ... prepozno ... je zame, ... rana ... je pregloboka ...
- BILBO: *(Drži THORINOV prsni koš in skuša zaustaviti krvavitev.)* Ne, ne, boš videl, da boš ozdravel. Moraš ozdraveti. Ti si vendar kralj pod goro! Zmaja ni več!
- Sedaj do THORINA pridejo tudi KILI, DWALIN in GANDALF, ki tiho stojijo poleg.*
- THORIN: *(Težko govori.)* Preden ... umrem, ... se ti moram ... opravičiti. ... Bil sem ... zaslepljen. ... Zaklad mi je ... zakrknil srce, ... da nisem ... nisem več zdravo razmišljal. ... Oprosti.
- BILBO: Želiš, da ti prinesem arhkamen? Da se ga boš lahko še zadnjič dotaknil?
- (Vstane, da bi poiskal arhkamen.)*
- THORIN: *(Ga prime za zapestje.)* Ne! Bilbo, ne! Pusti tisti kamen, naj leži, kjer hoče. Tebe želim tu ob sebi ... In vas, Kili, Dwalin in Gandalf. Zdaj, ko puščam za sabo vse zlato in odhajam tja, kjer nima nobene cene, bi se rad poslovil od vas in vzel nazaj vse, kar sem vam grdega rekel ali storil. Prosim ... odpustite mi.

- BILBO: *(Sočutno.)* Odpuščamo ti ... *(Žalostno.)* Zbogom, Kralj pod goro. Vesel sem, da sem lahko šel s tabo na to dogodivščino. Mislim, da sva se oba zelo spremenila.
- THORIN: Ko umiram ... mi zaklad nič ne ... koristi. ... Nič zlata ne morem vzeti s seboj. ... Vi pa ... ste tu ob meni. ... Hvala ... za vse. *(Pogleda BILBA.)* Hvala ti, Bilbo ... Gandalf je imel prav. ... Res si nekaj posebnega ... *(Pogleda vse okrog sebe.)* In prosim ... oprostite za vse ... *(Izdihne in zapre oči.)*
Sledi trenutek tišine, medtem ostali mirno stojijo ob njem. Čelade ali čepice/ kapuce, če jih imajo, snamejo z glav. Iz stola, na katerem je sedel, pride na sredino odra TOLKIEN in gleda ŠKRATE, nato se obrne k občinstvu.
- TOLKIEN: Škratje so z vsemi častmi pokopali Thorina ob vznožju gore.
ŠKRATJE dvignejo THORINA in ga slovesno odnesejo z odra.
- TOLKIEN: Škratje so ostali pod goro in zgradili novo kraljestvo, zaklad pa so pravično razdelili.
(Medtem ko TOLKIEN govori, se scena na odru spremeni. Vse se umakne, zmaj, zaklad, stole, mize... in na odru se spet pojavi klopica ter zelen grm.)
- TOLKIEN: Bilbo se je vrnil domov v svojo toplo duplino. Na poti nazaj ga je spremljal Gandalf.
BILBO in GANDALF se skupaj sprehajata gor in dol po odru. BILBO si dlan približa čelu in od daleč opazuje svoj dom.
- BILBO: Ah ... Ljubo doma, kdor ga ima. Končno spet vidim poznane hribčke in dolin'ce. Nikjer ni nevarnih pošasti, ki bi me rade pojedle, ali zmaja, ki bi me upepelil.
- GANDALF: *(Zamišljeno.)* Bilbo, kaj praviš, ali drži, da je povsod lepo, a doma najlepše?
- BILBO: Drži, drži.
- GANDALF: In te ne spravim več iz tvoje dupline?
- BILBO: *(Se približa GANDALFU.)* Ah kje, sedaj ko sem doživel že toliko pustolovščin, ne bi mogel do konca življenja samo še sedeti v hiši in se skrivati. Videl sem, da je življenje ... hm ... *(Postane otožen.)* krhko. A lepo. Vredno se je boriti za kaj. Vredno se je boriti za svet, ki je večji od domačega kavča.
Skupaj stopata počasi do klopce.
- GANDALF: *(Položi roko na BILBOVO ramo.)* Res je. Vredno se je boriti za mir. Ampak čutim, da ti še nekaj leži na duši.
- BILBO: *(Se obotavlja.)* Hm ... ne vem ... ne vem, kaj točno me teži. Ampak, ko vidim domače hribčke, domače hiše, se mi zdi, da je vse drugače kot prej. Vem, da se tu ni nič spremenilo, ampak dom je ... drugačen. *(Previdno se dotakne svoje klopce, kot da bi jo videl prvič in previdno sede nanjo.)*
- GANDALF: *(Se usede zraven Bilba.)* Ne, Bilbo. Dom je isti. Dom se ni spremenil, ti si se spremenil. S teboj se je nekaj spremenilo, nisi več isti hobit.
- BILBO: Jaz?

- GANDALF: Tako je, ti. Nisi več tako naiven, kot si bil pred pustolovščino, postal si modrejši. Res, doživel si nekaj težkih situacij. Predvsem izguba Thorina je bila boleča ... in vse to te je spremenilo, zrasel si. Življenje ceniš veliko bolj, kot si ga prej. In to je največja lepota pustolovščine: da te spremeni od znotraj, na način, ki si ga sploh nisi mogel predstavljati! V sebi si zrasel.
- BILBO: Kako to misliš?
- GANDALF: Vsaka pot nam omogoča rast. Preko pustolovščin postanemo modrejši, imamo več izkušenj. Pot te je vodila nazaj domov, vendar te je spremenila. In to na boljše, če lahko dodam.
- BILBO: Ampak Thorin ...
- GANDALF: Tudi Thorin je na koncu svoje poti spoznal, kaj je zares pomembno in kje se je motil. Tik pred smrtjo je spoznal nekaj, česar brez tebe ne bi. Nič ni bilo zaman. Nobena pot ni zaman, čeprav morda cilj, ki si ga dosegel, ni bil tak, kot si si ga zamislil.
- BILBO: (*Se nasmehne.*) Res, imaš prav. Bilo je vredno. Težko, ampak vredno. Gandalf, hvala za to, da si me spravil na pot!
- GANDALF: Sijajen dečko si, gospodič Bilbo, in resnično si mi zelo pri srcu. A navsezadnje si vendarle na tem širnem svetu samo prav majcen dečko!
- BILBO: Še dobro, da je tako.
- GANDALF: Srečno, Bilbo. Verjamem, da se bodo najine poti še kdaj prekrizale.
Si podata roke in zapustita oder.
- TOLKIEN: In tako se končna povest o potovanju malega hobita. Dragi moji, vam je bila zgodba všeč?
- No, tisti, ki ste malo starejši in že znate brati, greste lahko v knjižnico, si sposodite to knjigo in jo preberete. V celem tednu, ko sem vam pripovedoval to zgodbo, sem izpustil kakšno dogodivščino, ker ni bilo časa, da bi povedal vse prigode. Bilo jih je res veliko!
- Da pa ne bomo ostali samo pri pripovedovanju zgodb, vas izzivam, dragi moji poslušalci, da skušate posnemati Bilba! Bodite odprti za življenje in za Božji klic, ne sedite le doma na kavču, raziščite ta naš lepi svet, pojdite na dogodivščino! Kot Bilbo bodite pogumni, srčni in vztrajni!
- Tako, povedal sem vse, kar sem imel povedati. Jaz se tu sedaj poslavljam. Bodite dobro, in hranite svojo domišljijo z zgodbami, kjer vedno zmagata dobro! (*Se prikloni in zapusti oder.*)



MOLITVE ZA OTROKE

Dragi animatorji,

letos nam bodo pomagale moliti osebe, ki so živele ob Jezusu, ko se je rodil, rasel, oznanjal Božjo besedo, delal čudeže in trpel. Vsak dan bomo na začetku molitve izvedeli, kako se je oseba srečala z Jezusom in kaj je to pomenilo za njeno življenje – srečanje z Jezusom namreč ne pusti nikogar nespremenjenega. Po uvodni zgodbi vedno sledi še pogovor z Bogom in seveda pesem. Predlagamo, da molitve vodita vsaj dva animatorja, da se branje porazdeli in je otrokom bolj zanimivo.

Želimo vam prijetne in zanimive molitve!

Petra, Sara in Rahela

1. DAN: POKLICANOST – SVETI MATEJ

MATEJEVO SREČANJE Z JEZUSOM

Potem ko je Jezus ozdravil hrome ga človeka, da je lahko spet hodil, je šel ven iz hiše in se napotil proti jezeru. Veliko ljudi je šlo z njim. Radi so bili v njegovi bližini, ker je govoril modre besede in delal čudovita dela ljubezni. Tam blizu je stala majhna hiša, ki se ji je reklo mitnica. Pred njo je udobno sedel Matej in prešteval denar, ki so ga morali Judje dati cesarju. Judeja je bila namreč v tistih časih pod oblastjo Rimljanov, v Rimu pa je vladal cesar. Judje niso hoteli biti komu podložni in niso preveč marali tistih, ki so za Rimljane tako očitno delali, da so celo zanje pobirali denar in ga preštevali – in to je delal Matej. Ko je torej prešteval denar in bil morda kar zadovoljen z izkupičkom, ga je zagledal Jezus. On se ni oziral na to, kaj dela Matej, ker ga je imel ne glede na vse zelo rad, tako kot tudi tebe in mene. Prišel je do njega in ga povabil: »Hodi za menoj.« Matej pa, kot bi že celo življenje čakal, da ga nekdo takole pokliče, vstane in gre za njim. Čisto zares je pustil vse v svoji mitnici, kot je bilo in se pridružil Jezusu. Povabila je bil tako vesel, da je pri sebi doma celo priredil veličastno praznovanje za Jezusa in njegove učence. Povabil je tudi svoje prijatelje, da so lahko tudi oni srečali Jezusa. Si lahko predstavljate, kako posebno je Jezus poklical Mateja, da je pustil svoje prejšnje življenje in se na vrat na nos odpravil na pot z njim?

MOLITEV

Tako kot Matej se tudi nam večkrat lahko zazdi, da smo kar zadovoljni z življenjem brez Jezusa. Imamo hrano, pijačo, računalnik. Kaj pa nam še manjka? Kaj pa nam Jezus sploh lahko da? Ustavimo se v molitvi in Mu izročimo naša vprašanja.

Znamenje križa

Dobri Bog, hvala Ti, ker si nas poklical na oratorij. Čeprav se nam morda jutraj ni dalo vstati in bi bili morda kar zadovoljni, če bi ves dan preležali ali preživali pred televizorjem, smo tako kot cestnar Matej poslušali Tvoj tihi glas, ki nas je vabil na oratorij.

Včasih Te slišimo, kako nas kličeš, da bi naredili nekaj dobrega, a ne zberemo poguma, da bi Ti sledili. Hvala, ker nam vedno znova daješ priložnost, da se odzovemo na Tvoj klic. Ti nas imaš ne glede na vse vedno rad, zato ni potrebno, da nas je strah. Pri tej molitvi se želimo srečati s Teboj in Ti prisluhni.

Sedaj si bomo vzeli nekaj trenutkov tišine, da prisluhnemo Jezusu, kaj nam šepeta na srce. Razmislimo, ali se na kakšnem področju ne počutimo sposobne ali pa nas je strah širiti naše talente. Lahko gre za čisto majhna dejanja, ki jih lahko naredimo za drugega. Predajmo te strahove Jezusu in ga prosimo za pogum, da bomo delali dobro.

Nekaj trenutkov tišine.

Dobri oče, v tišini smo razmišljali o tem, kam nas kličeš v naših življenjih. Pomagaj, da Ti bomo znali prisluhniti in premagati naše strahove. Naj Ti še bolj zvesto sledimo v pustolovščino življenja.

Zdrava Marija, Slava Očetu

Pesem: Gibanje Pot: *Ko Jezus je začel učiti* ali E. Osojnik: *Školjke*

2. DAN: BOŽJA PREVIDNOST - ZAHEJ

ZAHEJEVO SREČANJE Z JEZUSOM

V mestu Jeriha je živel mož po imenu Zahej. Čakaj ... to se rima na Matej! In prav tako kot je bil nekoč Jezusov učenec Matej, je bil tudi Zahej po poklicu cestnar. Bil je bogat in ne preveč pošten človek. Ljudem je včasih vzel več denarja, kot je znašal obvezni davek za Rimsko cesarstvo, zato ni bil priljubljen. Ko se je razvedelo, da je v mesto prišel Jezus, ga je Zahej na vsak način želel videti. Zanimalo ga je, kakšen človek je, da se okrog njega zbirajo množice ljudi. Vendar je imel Zahej težavo – bil je zelo majhne postave in je vedel, da ne bi mogel videti čez glave drugih ljudi. Prebrisan kot je bil, se je spomnil pravega načrta. Stekel je do bližnjega drevesa in splezal nanj. Predvideval je, da bo šel Jezus ravno tam mimo. Skrit v krošnji divje fige ga je s pogledom iskal med množico, ki se je približevala njegovemu drevesu.

Dobro, do tu je šlo vse po Zahejevem načrtu. Potem pa se je zgodilo nekaj nepričakovanega. Namesto, da bi šel Jezus mimo drevesa in bi Zaheju v spominu ostalo le to, kako izgleda in kakšen glas ima, se je ustavil natanko pod Zahejevo figo in pogledal v krošnjo, kakor da bi to že ves čas nameraval storiti in rekel: "Zahej, hitro splezaj dol, danes želim namreč ostati v tvoji hiši." Zahej se je tega strašno razveselil. Tako si je želel spoznati Jezusa in sedaj bo prišel ravno v njegovo hišo. Kakšna Božja previdnost. Takoj je splezal s fige, ga odpeljal v svojo hišo ter mu obljubil, da bo vsem, ki jih je do sedaj ogoljufal, dal nazaj štirikrat toliko, kot jim je preveč vzel.

Niso pa bili vsi zadovoljni s tem, da je šel Jezus v Zahejevo hišo. Nekateri so mislili, da si ne zasluži, ker je naredil preveč nepoštenih in slabih dejanj. Vendar Jezus misli na vse in je pozoren do vseh, tudi do najmanjših in najbolj izgubljenih. Si predstavljaš, kako se je Zahej razveselil Jezusove pozornosti?

MOLITEV

Ali menite, da je Jezus, ko je šel mimo drevesa na katerem je sedel Zahej, slučajno pogledal prav vanj? Ali pa je tistega dne želel pogledati in spoznati Zaheja? Tako kot se je Jezus želel približati Zaheju, se želi približati tudi nam. Zato sklenimo roke in se povežimo v molitvi.

Znamenje križa

Dobri Bog, velikokrat ne vidimo, kaj vse narediš za nas in da je vse, kar se nam zgodi v življenju, del Tvojega načrta. Milostno nam pomagaj, da bomo še bolj zaupali Vate in okrepi našo vero v Tvojo previdnost.

Otroci in animatorji lahko na tem mestu povedo nekaj svojih prošenj.

Oče naš, Zdrava Marija, Slava Očetu

Pesem: P. Pučnik: *Vsa moja Duša (Hvalnica)* ali Judita: *Vsa Zemlja govori*

3. DAN: VZTRAJNOST – MARIJA, JEZUSOVA MATI

KAKO JE MARIJA VZTRAJALA Z JEZUSOM

Če vas vprašam, ali poznate Marijo, Jezusovo mamo, boste gotovo rekli, da jo. A vendar, ste se že kdaj vprašali, kako bi se počutili, če bi k vam kar naenkrat od nikoder prišel angel in vam rekel: "Pozdravljen/a, obdarjen/a z milostjo, Gospod je s teboj," ter: "Ne boj se, kajti našla si milost pri Bogu. Glej spočela boš in rodila sina, itd." Marija je bila takrat že zaročena z Jožefom in je načrtovala povsem druge stvari kot vzgojo Božjega sina. In dalje, si predstavljate, kako se je počutila, ko je ravno nekaj dni, preden je rodila, morala z Jožefom na dolgo pot do Betlehema, ker je cesar Avgust odredil, da se morajo vsi ljudje popisati? Kako ji je bilo, ko v celem Betlehemu zanj in za Jožefa ni bilo niti ene sobe in je morala Jezusa roditi v hlevu? Ko sta se vračala iz Jeruzalema, kjer so bili za praznik pashe, sta Marija in Jožef opazila, da dvanajstletnega Jezusa ni zraven. Po treh dneh sta našla fanta v templju v pogovoru z učitelji. Ko ga je Marija vprašala, zakaj to dela, ji je odgovoril, da mora biti v tem, kar je njegovega očeta. Marija ni popolnoma razumela, kaj naj bi to pomenilo, a je njegove besede premišljevala in vztrajala v zaupanju v Boga. Si predstavljaš, da se tvoj otrok pri svojih tridesetih letih odloči, da bo učil množice ljudi in delal čudeže? Marija je še kar zaupala, da je to Božji načrt.

A to še ni bilo najhujše. Jezusa so potem Judje obsodili na smrt in ga križali. Marija je bila z njim in z njim trpela vse do konca. Ko je umrl, je stala pod njegovim križem in nas na Jezusovo željo vse sprejela za svoje otroke. A Marija ni vztrajala zaman. Jezus je tretji dan po smrti vstal od mrtvih in se ji, kakor drugim, prikazal. Videla je, da se je izpolnil Božji načrt poln ljubezni, v katerega je vztrajno verovala. Si predstavljate, kako bi bilo, če bi Marija takrat, ko je bil Jezus obsojen na smrt, nehala verovati in bi se potuhnila v svoji hišici v Nazaretu?

MOLITEV

Ja, Marija je morala biti zelo vztrajna, ko je tako spremljala Jezusa v njegovem življenju. In na koncu sta njena vztrajnost v dobrih in težkih trenutkih bili bogato poplačani. Jezus je bil križan, a je vstal in nas odrešil večne smrti. Povežimo se sedaj v molitvi in mu izročimo vse, kar nosimo v naših srcih.

Znamenje križa

Jezus, rad bi Ti dal sebe. Dotakni se me. Še posebej pa mojih oči, ustnic, nosu, ušes in srca.

Varuj me. Naj se moje noge in srce nikoli ne ujamejo v past obupa ali zablodijo stran od Tvoje poti. Ti me vodi v tem dnevu in mi pomagaj, da bom vztrajen pri opravljanju svojih nalog in veri Vate. Tudi, če morda včasih ne gre vse po moje.

Spomni me, če bom v težavah, da se lahko obrnem nate in mi boš pomagal.

Naj bo ta moj dan poln veselja in upanja. Naj vsak dan z drugimi delim to, kar daješ Ti meni. Rad te imam, Jezus.

Oče naš, Zdrava Marija, molitev k Svetemu Duhu, Slava očetu

Pesem: J. A. Espinosa, F. Rode: *Na poti skozi življenje* ali S. Mugerli, M. Vuksanović: *Tebi, Brezmadežna* ali *Ti naša Mati ljubljena* ali G. Černe: *Ti si moja Gospa*

4. DAN: SRČNOST – SVETA VERONIKA

ZGODBA O SREČANJU JEZUSA IN VERONIKE

Jezus je vedel, da mora trpeti in umreti za nas, da bi nam vsem odprl pot v nebesa. Ko ga je Juda Iškarijot izdal in je bilo odločeno, da bo pribit na križ, so ga vojaki topli, se iz njega norčevali, vanj pljuvali in mu celo spletli nekakšno krono iz vej, ki so imele trne, ter mu jo potisnili na glavo. Jezus se ni branil. Potem je moral dvigniti težek lesen križ in ga nesti do kraja, kjer naj bi ga nanj pribili. Ko je hodil, mu je bilo neznosno težko. Težek je bil križ in težko mu je bilo pri srcu, ker je videl, koliko sovraštva je v ljudeh in kako malo ljubezni. On je imel vse neskončno rad. Zaradi njih in tudi vseh nas je šel na pot tega strašnega trpljenja.

Potil se je in kri ter solze so mu tekle po obrazu. Potem se je mimo množice, ki ga je obdajala, prerinila neka ženska, ki ji je bilo ime Veronika. Legenda pravi, da je z belim platnenim prtom Jezusu nežno obrisala obraz. Bala se je rimskih vojakov, ki so z ostrimi sulicami in v svetlečih oklepih stražili Jezusa, a je bila ljubezen močnejša, da je pogumno stopila do trpečega in mu malce olajšala bolečine. Si lahko predstavljate, kako veliko je Jezusu pomenilo to dobrosrčno Veronikino dejanje?

MOLITEV

Veronika pa je morala biti kar pogumna, da je takole pred vsemi vojaki šla k Jezusu in mu obrisala obraz, kajne? Prosimo Jezusa, da bi tudi mi bili tako pogumni in srčni, da bi naredili, kar je prav.

Znamenje križa

Dobri Bog hvala Ti za vse, kar nam daješ, hvala za mnoge priložnosti, ko lahko naredimo nekaj dobrega. Včasih moramo za to premagati kakšno oviro in malo potrpeti. Okrepi nas in nam podari srčnost, da nas bo vse vodilo k Tebi in nam pomagalo, da na koncu vsi pridemo v nebesa.

Lahko izrečemo nekaj spontanih prošenj.

Oče naš, O gospa moja, Slava očetu

Pesem: B. Suijkerbuijk: *Najlepšo pesem* ali A. Zwitter: *Ti si šel na križ* ali M. Smrekar, J. Briški: *Na križ si šel, Gospod*

O RIBIČU, KI JE POSTAL RIBIČ LJUDI

To je zgodba o tem, kako sta se srečala Jezus in Peter ter o tem, kako je Peter ob Jezusu rasel in zorel. Peter, Jonov sin, je bil čisto navaden ribič. Da je preživel sebe in družino, je iz svojega ribiškega čolna skupaj s svojim bratom Andrejem lovil ribe. V Lukovem evangeliju lahko izvemo, da so se nekoč ribiči celo noč trudili, da bi kaj ujeli, a rib ni bilo ali pa niso hotele v mrežo in to je za tistega, ki od njih živi, lahko precej hudo. Takrat je do Genezareškega jezera prišel Jezus in rekel Petru, naj gre še enkrat s čolnom do globoke vode ter še enkrat vrže mreže. Peter je sicer ugovarjal, da so se trudili celo noč pa niso ničesar ujeli, a je le zaveslal in ponovno vrgel mreže. Ujeli so tako veliko rib, da se je čoln skoraj potopil od velike teže. Peter je takrat spoznal, da je Jezus res velik in Božji, zato mu je bilo nerodno, vendar ga je Jezus potolažil in ga povabil, naj se mu pridruži. Takole mu je rekel: "Ne boj se! Odslej boš lovil ljudi." Peter je vse pustil in šel za njim. Odslej je hodil z Jezusom, kamorkoli je šel. Poslušal je, kar je učil, in gledal njegove čudeže. Večkrat ni razumel, kar je Jezus govoril. Velikokrat je naredil napako – ko je bil Jezus obsojen na smrt, je rekel, da ga sploh ne pozna in ko ga je Jezus prosil naj moli, je namesto tega zaspal. Po drugi strani pa je prvi rekel, da je Jezus Božji sin in ni se zmotil. Z Jezusom je bil, ko se je spremenil na Gori, ko je ozdravljal bolne, ko je obudil od smrti majhno deklico. Skupaj z njim je jedel pri zadnji večerji in ga poskušal braniti z mečem, ko so ga prijeli. Jezus mu tega zadnjega ni pustil in Peter ga je poslušal, čeprav ni razumel, zakaj. Takoj za Janezom je prihitel k praznemu grobu, ko je Jezus vstal od mrtvih, in bil je z učenci, ko se jim je prikazal vstali Jezus. Že po tem, ko je Jezus vstal od mrtvih, je Petra vprašal, ali ga ima rad. To isto ga je vprašal trikrat in Peter je rekel: "Gospod, ti vse veš, ti veš, da te imam rad." Jezus mu je rekel: "Hrani moje ovce," in ga tako postavil za prvega papeža na čelo svoje Cerkve. Peter je Jezusu ostal zvest vse do smrti. Ljudem je govoril o njegovih čudovitih delih in na koncu dal svoje življenje zanj – umrl je mučeniške smrti. Umorili so ga tisti, ki niso verjeli, da je Jezus Božji sin in da jim hoče samo najboljše. Si predstavljate, kakšno bi bilo Petrovo življenje, če ne bi srečal Jezusa?

MOLITEV

Kot smo slišali, Peter večkrat ni bil zvest Jezusu, a se je vedno znova zatekel h Gospodu po odpuščanje in novo priložnost. Tako je vedno bolj rasel v podobnosti Jezusu. Tudi mi se v molitvi obrnimo k Jezusu po pomoč.

Znamenje križa

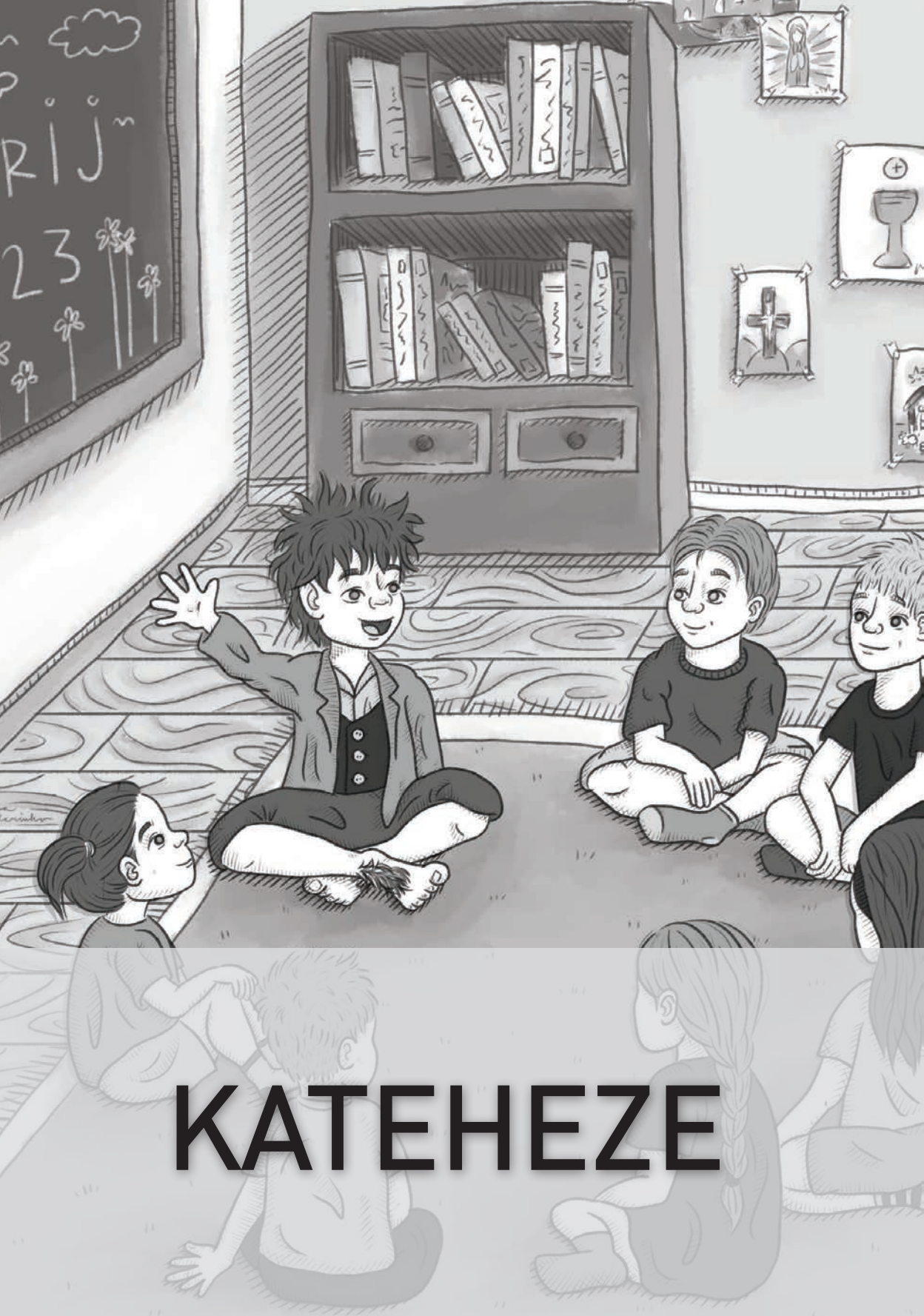
Gospod, tako majhni smo. Ti nas kličeš, da bi ti sledili, a se velikokrat bojimo in Te ne poslušamo. Pomagaj nam, da Ti bomo vedno bližje.

Sedaj bomo Gospodu predali nekaj prošenj (*po želji lahko dodamo še prošnje otrok*).

- Dobri Bog, pomagaj nam, da se bomo, ko naredimo kakšno napako, obrnili k Tebi, ki si milostljiv in nam vedno odpustiš.
- Jezus, naj se tako kot Peter vedno znova odločimo Zate, čeprav nam bo včasih težko. Naj rastemo v ljubezni do vseh naših bližnjih.
- Gospod, usmili se vseh, ki Te še ne poznajo, in jim pomagaj, da tudi preko nas pridejo bližje k Tebi.
- Bog, hvala Ti, ker živimo v miru. Pomagaj vsem, ki trpijo zaradi vojne in daj, da zavlada mir na vsem svetu.

Oče naš, molitev k Svetemu Duhu za mir, Slava očetu

Pesem: J. Ferlež: *Peter Skala*



KATEHEZE

KAJ JE KATEHEZA?

Beseda KATEHEZA izhaja iz grškega glagola **kateho**, ki pomeni »odmevam« – govoriti tako, da bo moja beseda odmevala v človeku.

DVE NUJNI STVARI ZA DOBRO KATEHEZO

1. Osebno pričevanje

- biti sami povezani z Bogom v molitvi,
- ne se bati povedati svoje izkušnje.

2. Kvalitetna in primerna metoda, prilagojena starosti in predhodni verski izkušnji ter znanju udeležencev

ČLOVEK JE CELOSTNO BITJE

Pri katehezi nagovarjamo njegov:

- razum (glava),
- čustva (srce),
- praktično življenje (roke).

Zato so cilji pri katehezi:

- spoznavni (razum – npr. *Udeleženci spoznajo, da je Bog dober.*),
- doživljajski (čustva – npr. *Udeleženci v molitvi začutijo, da je dober.*),
- dejavnostni (praksa – npr. *Preko konkretnega dejanja tudi udeleženci sami izkažejo dobroto do drugih.*).

SESTAVA KATEHEZE

1. Vstopno mesto (izkušnja):

- z njim otroka pritegnemo, da nas začne poslušati,
- navežemo se na otrokovo izkušnjo; izkušnjo lahko tudi ustvarimo,
- izkušnja je tudi oratorijska zgodba ali dogajanje oratorija,
- o izkušnji se pogovorimo.

2. Oznanilo:

- sporočilo vere navežemo na otrokovo izkušnjo,
- bodimo pozorni, da nagovarjamo tako glavo kot srce in roke,
- vsebina naj bo podana s privlačno metodo,
- uporabljajmo simbole,
- pomen dobrega vzdušja v skupini – drugače gre veliko več stvari mimo otrok,
- upoštevanje vseh članov v skupine.

3. Dejavnost:

- lahko je že med vstopnim mestom ali med samim oznanilom (se prepleta),
- lahko je na koncu za utrjevanje (poglabljanje) oznanila,
- z njo otroci slišano prenesejo v življenje,
- lahko kakšno dobro delo na oratoriju.

4. Molitev:

- priložnost za osebne prošnje, zahvale ... odnos z Bogom, ki se navezujejo na vsebino kateheze,
- lahko samostojen del na koncu, lahko pa tudi del oznanila,
- ni potrebno, da je dolga, sploh če smo imeli pred katehezo ali bomo imeli po njej že skupno molitev.

1. dan: **POKLICANOST**



Simbol: pohodna palica

Svetopisemski odlomek: Bog pokliče Jeremija za preroka – Jer 1,4–10

Zgodila se mi je beseda Gospodova, rekoč: »Preden sem te upodobil v materinem telesu, sem te poznal; preden si prišel iz materinega naročja, sem te posvetil, te postavil za preroka narodom.«

Jaz pa sem rekel: »Oh, Gospod Bog, glej, ne znam govoriti, ker sem še deček.« A Gospod mi je odgovoril: »Nikar ne govôri: deček sem; kajti h komur koli te pošljem, boš šel, in kar koli ti ukažem, boš govoril. Nikar se jih ne boj, saj sem jaz s teboj, da te rešujem, govori Gospod.«

Potem je Gospod iztegnil svojo roko in se dotaknil mojih ust; Gospod mi je rekel: »Glej, svoje besede polagam v tvoja usta. Glej, postavljam te ta dan nad narode in kraljestva, da ruješ in podiraš, da uničuješ in rušiš, da zidaš in sadiš.«

Cilji kateheze:

Spoznavni Udeleženci spoznajo, da je vsak od nas poklican.

Doživljajski Udeleženci doživijo zaupanje, da jim je Bog dal lastnosti in sposobnosti, ki jim bodo pomagale pri njihovi poklicanosti.

Dejavnostni Udeleženci grejo iz cone udobja in naredijo nekaj dobrega, kar jim predstavlja izziv.

RAZLAGA ZA ANIMATORJE

Povzetek zgodbe

V zgodbo nas uvede njen avtor, J. R. R. Tolkien. Spoznamo hobita Bilba Bisagina, ki uživa preproste trenutke na verandi svoje hobitske dupline, ko se pred njim nenapovedano pojavi čarodej Gandalf. Ta ima za Bilba prav posebno povabilo na pustolovščino. Presenečenemu hobitu to ni prav nič všeč. Še bolj pa ga šokira trkanje novih neznanih gostov. Nenapovedani obiskovalci so nihče drug kot trije škratje s Thorinom na čelu, ki se skupaj z Gandalfom odpravljajo na pustolovščino. Želijo premagati zmaja, ki je škrate izgnal iz njihovega podzemnega kraljestva in zasegel ves njihov zaklad. Potrebujejo le še zmikavta in Gandalf zatrjuje, da bo prav Bilbo najboljši za to nalogo. Čeprav v življenju še ni izmaknil niti vžigalic in mu vse dosedanje izkušnje govorijo, naj raje ostane doma, hobitu nekaj ne da miru. Postopoma se opogumi in pristane na pustolovščino.

Razlaga zgodbe

Junak naše zgodbe, Bilbo Bisagin, je hobit v zrelih letih. Sam živi udobno življenje v svoji hobitski duplini. Njegovo izhodišče, v katerem začanja zgodbo, lepo izražajo besede, ki jih v knjigi zabrusi Gandalfu ob prvem povabilu na pustolovščino: »Mi smo mirni ljudje in nimamo kaj početi s pustolovščinami. Brrr, te salamenske reči so za samo zgago! Še na večerjo zamudiš zaradi njih!«

Drugi trenutek, ki orisuje Bilbov karakter, je dogodek, ko ob pogovoru škratov o pustolovščini v nekem trenutku kar omedli. Toda, kar ga pripravi do tega, ni niti opis zmaja, ki varuje zaklad, niti možnost, da bi kdo na poti umrl. Omedli, ko nekdo omeni, da se kdo od pustolovcev morda ne bo vrnil domov. Vse drugo si Bilbo še nekako predstavlja, le življenja brez svoje dupline ne. Vseeno pa je v Bilbu skrit potencial in hrepenenje po nečem več, ki samo čaka priložnost, da se razkrije. Kljub prvemu šoku se torej Bilbo počasi ogreje za idejo, da bi odpotoval na pustolovščino. K temu ga prepriča več dejavnikov. Zaveda se, da se takšna priložnost za pustolovščino ne bo več ponovila. Svoje prispeva ponos, saj se škratom ne zdi prav nič primeren za zmikavta, kakršnega potrebujejo za uresničenje svoje naloge. A najpomembnejši dejavnik je gotovo Gandalf. Klic na pustolovščino ni prišel kar od nekoga, temveč od mogočnega čarodeja, ki ima v Tolkienovem svetu vlogo božjega spremljevalca, podobno nadangelu Rafaelu v Tobi-tovi knjigi. Poleg tega Gandalf izkazuje neomajno zaupanje v Bilbove sposobnosti, da bo kos svoji nalogi. In to je tisto, kar prevesi tehtnico na stran Bilbove odločitve, da se poda na pot. *(Za podrobnejši opis Gandalfa, hobitov in škratov pokukaj v poglavje "Ne prezrite: 3. Tolkien in njegov domišljjski svet".)*

Aktualizacija vrednote

Kot v Bilbu, tudi v vsakem od nas spi potencial, iskra nečesa večjega od običajnega vsakdanjika in vrtenja okrog naslednjega obroka. Le čaka priložnost, da bi se razkrila in razplamtela. Toda iti v neznano ni lahka stvar. Ni lahko vstati s kavča, stopiti iz cone udobja in oditi na pot v neznano brez enega samega žepnega robca. Zato se seveda nekateri na Božji klic v neznano sploh ne odločijo. A posledica je, da svoje življenje odživotarijo, da nikoli v polnosti ne zaživijo. Bilbova zgodba pa nas spodbuja, da smo odprti za svojo poklicanost, za Božji klic, ki bo od nas sicer zahteval napor, vendar nam bo dal neprecenljive nove izkušnje in z njimi nove kompetence ter novo rast.

Bog nam lahko našo poklicanost razodene na zelo različne načine. Lahko zelo direktno in jasno, kot v Bilbovem ali Jeremijevem primeru (glej svetopisemski odlomek dneva), lahko pa tudi precej bolj tiho, subtilno. Poklicanost ne prihaja samo v čudežnih razodetjih in velikih odločitvah. Bog nam pogosto govori preko vsakdanjih dogodkov, preko ljudi, s katerimi smo obdani, in preko talentov, ki nam jih je podaril.

Bog nas kliče, ker ima za nas načrt, ki gotovo ne vsebuje stagniranja na mestu. Naš Bog je Bog življenja, Bog pustolovčin, Bog nenehne rasti v ljubezni in služenju. O tem nam med drugim priča Sveto pismo, ki je polno Božjih klicev običajnim posameznikom, s katerimi jih je povabil na pot v neznano. Na pot, na kateri so doživeli, videli in delali stvari, o katerih sami ne bi mogli niti sanjati, da so mogoče, na kateri so postali junaki. Kar pogledajmo Abrahama (1 Mz 12,1-5), Mojzesa (2 Mz 3,1-15), Jona (Jon 1,1-2,1), Jeremija (Jer 1,4-10), Marijo (Lk 1,26-38), apostola Pavla (Apd 9,3-18) ali množico drugih!

Junak je tisti, ki (čeprav pogosto nerad) odgovori na Božji klic v neznano, se tja odpravi v veri in zaupanju v Boga ter s tem omogoči, da se zgodi nekaj velikega, ne le zanj, temveč za vse prihodnje rodove. Božji klic v neznano in moj odgovor nista le moji zasebni stvari med Bogom in mano, ki vplivata le name, temveč sta namenjena za dobro vseh okrog mene. Za dobro razlago tega vidika poklicanosti v angleščini priporočamo posnetek na QR kodi.



Razlaga simbola

Za simbol poklicanosti smo izbrali (pohodno) palico. To je orodje, ki nam daje oporo in nam pomaga premagovati težavno pot naše poklicanosti. Je orožje za obrambo pred nevarnostmi, ki na nam pretijo ob poti. Je znamenje dostojanstva tistega, ki jo nosi, ali celo znamenje avtoritete in moči, dane od Boga (glej naprimer Mojzesa).

Razlaga svetopisemskega odlomka dneva

Izbrani odlomek je eden osrednjih in najlepših svetopisemskih besedil o poklicanosti. Izbrali smo ga zaradi podobnosti med klicem Jeremiju in Bilbu v oratorijski zgodbi. Tudi Jeremiju je predstavljena vizija njegovega poslanstva, ki znatno presega vsako njegovo predstavo in se ji še zdaleč ne zdi dorasel (»Postavil te bom za preroka narodom.«). Jeremiju se zdi, da je ob soočenju s tako veliko odgovornostjo še otrok, deček. Tako Bilbo kot Jeremija sta s strani Boga (oz. v Bilbovem primeru božjega glasnika, Gandalfa), potolažena in opogumljena. Bog nikoli ne kliče k poslanstvu, ki ga ne bi zmogli z Njim na svoji strani. S klicem vedno pride tudi Božja obljuba o pomoči in blagoslovu, če bomo sledili njegovi volji in poklicanosti.

SKUPNI UVOD V KATEHEZO

Uvodna razlaga za voditelja

Skupni uvod v kateheze vsak dan kratko razloži simbol in zaklad (vrednoto) dneva ter nakaže vrednoto v oratorijski zgodbi.

Po možnosti naj ga vodi duhovni voditelj oratorija (župnik, kaplan, voditelj, ki ima vlogo duhovnega voditelja). Pomaga mu pomočnik – nekakšen scenski pomočnik, kakor ga imajo npr. čarodeji pri nastopu.

Za boljšo koncentracijo in sodelovanje poslušalcev je vključeno kakšno kviz vprašanje, pri katerih je pravilen odgovor označen okrepjeno in podrčrtano. Verjetno ni potrebno razlagati, da voditelj skupnega uvoda kviz vprašanje zastavi celotni skupini, ki ga posluša.

Pri drugem dnevu je predvideno pričevanje animatorja o Božji previdnosti. Če želite pa lahko vsak dan dodate kratko pričevanje enega animatorja o tem, kako on doživlja vrednoto, o kateri govorite. Seveda naj bo to pričevanje vnaprej dogovorjeno, da se animator nanj pripravi.

Ker vrednoto dneva letos imenujemo zaklad dneva, je simbol dneva skrit v skrinji zakladov, iz katere ga pomočnik izvleče.

1. *Voditelj razloži:* Na letošnjem oratoriju imamo vsak dan zaklad dneva, ki bo skrit v skrinji zakladov, iz katere ga bomo vsak dan vzeli. Zaklad je nekaj pomembnega in vrednega za naše življenje, zato mu rečemo tudi vrednota. Ampak mi bomo rekli zaklad. Kakor je imel Gandalf svoje pomočnike za izvedbo pustolovščine, imam tudi jaz svojega pomočnika. Prosim, en aplavz. *Pomočnik se prikloni ipd ...*

2. *Voditelj vpraša:* Kaj je bilo edino, kar je Bilbo vzel s seboj na pot, na pustolovščino?
 - a. Robec.
 - b. Pohodno palico.
 - c. Čevlje.
3. Pomočnik vzame pohodno palico iz skrinje.
4. *Voditelj nadaljuje:* Naš zaklad danes bi rad razložil s palico. Ugotovimo skupaj, kaj lahko počneš s palico. *Pomočnik nakazuje gibe, da ugotovimo, kaj vse je mogoče.*
 - *Pomočnik s palico hodi. Voditelj pove oz. z udeleženci skupaj ugotovijo, da življenje ni ležanje na kavču, ampak smo **poklicani** (reče poudarjeno), da se premikamo in nekaj naredimo.*
 - *Pomočnik s palico izvaja obrambne geste. Voditelj pove oz. z udeleženci skupaj ugotovijo, da se s palico tudi branimo. Ko smo **poklicani** nekaj narediti, je včasih tudi težko. Zato smo **poklicani** tudi, da se potrudimo in zmagamo v boju z lenobo.*
 - *Pomočnik s palico žonglira. Voditelj pove oz. z udeleženci skupaj ugotovijo, da ko smo **poklicani**, da nekaj naredimo, imamo za to tudi različne spretnosti in talente.*

V: Kar spreten in talentiran tale moj pomočnik, kajne? Še en aplavz prosim za mojega pomočnika.
5. V: Ste mogoče vmes že ugotovili, kateri zaklad predstavlja pohodna palica?
 - a. Tek na smučeh.
 - b. Planinarjenje.
 - c. Poklicanost.
6. Bilbo je bil poklican na posebno pustolovščino skupaj s škrti. Poklical ga je Gandalf, ker je vedel, da so mu bili za posebno nalogo dani tudi posebni talenti. Lahko tudi rečemo, da je Bilba za to poslanstvo poklical Bog, ki mu je dal talente. Bilbo se je najprej ustrašil in ni hotel sodelovati, potem pa si je vendarle premislil in šel.
7. Če želite, lahko eden od animatorjev (*vneprej dogovorjeno in pripravljeno*) kratko pove primer, kako je bil on poklican: na oratorij, k ministrantom, za kakšno drugo nalogo in kako v tem vidi tudi služenje Bogu.

Več o poklicanosti pa boste izvedeli v kateheзах.

KATEHEZA ZA PREDŠOLSKO OTROKE

Uvodna navodila za animatorje predšolskih otrok

Kateheze se bodo od prvega do petega dne povezovale, zato poskrbite, da vsako dejavnost vsak dan fotografirate.
Te fotografije boste potrebovali peti dan.

Pripomočki prtiček, kipek Marije ali Jezusa, sveča in vžigalice, Sveto pismo ali kartonček z zapisanim svetopisemskim odlomkom, Bilbo karte (e-gradiva), rdeč papir, (šablone srca), pisala, škarje



■ Vstopno mesto

STOL NA MOJI DESNI

Z otroki sedimo v krogu. Najprej vsi udeleženci naglas povedo svoje ime. Voditelj ima na svoji desni strani prazen stol/mesto in pokliče: »Stol na moji desni je prazen, naj se nanj usede _____ (ime otroka).« Tako se igra nadaljuje, dokler niso poklicani vsi otroci. Naslednji krog igre imena lahko zamenjamo s telesno lastnostjo ali kosom oblačila. Rečemo: »Stol na moji desni je prazen, naj se nanj usede tisti, ki ima modre hlače.« (dolge lase, očala, belo majico, žabico na majici, ...). Med igro poudarjamo, da kličemo drug drugega.

■ Oznanilo

Priprava prostora: Otroci sedijo na tleh v krogu. Pripravljen imamo kakšen majhen prt (lahko je navaden barvni prtiček za pogrinjek), kipec Jezusa ali Marije, majhno svečo in vžigalico, Sveto pismo, lahko pa tudi prepisano besedilo na kartici.

Animator nagovori otroke:

»Lepo je, da smo skupaj zbrani tukaj. Tukaj, kjer smo sedaj, je prav poseben prostor. Tukaj hodimo tiho, počasi, govorimo tišje, poslušamo in molimo.«

»Sedaj bomo skupaj pripravili naš poseben prostor, kjer bomo molili in začutili, da nas Jezus kliče in nas ima rad.«

Otrokom nato dodelimo naloge. Eden postavi prt, drugi kip, tretji svečo in četrti z nami prižge svečo. (Npr. »Na sredino bomo dali najprej prt. Luka bi ti položil prt? Anja bi postavila kip? ...« Enako za svečo, ...

»Danes smo videli v zgodbi pisatelja Tolkiena, Bilbota, in koga še? (Škrate in Gandalfa.) Kaj so počeli? (Jedli so večerjo, šli so na pot iskat zaklad.) Kdo je povabil Bilbota? (Gandalf.) Kam ga je povabil? (Da gre s škrati na pustolovščino iskat zaklad.)«

»Tudi nas nekdo vabi. Nekdo, ki nas ima zelo rad in nas pozna. Pozna nas zelo dobro.«

»Danes sem za vas pripravil/a Božjo besedo.«

»Udobno se usedemo, noge so na tleh in pri miru, roke počivajo na kolenih, usta so zaprta, oči opazujejo. Ušesa in srce poslušajo.«

»Ker bomo brali Božjo besedo, bomo najprej prižgali svečo. Prisluhnimo Božji besedi.«

Svetopisemski odlomek: Bog pokliče Jeremija za preroka – Jer 1,4-8

(odlomek je skrajšan glede na druge starostne skupine)

Bog pokliče Jeremija za preroka. Zgodila se mi je beseda Gospodova, rekoč: »Preden sem te upodobil v materinem telesu, sem te poznal; preden si prišel iz materinega naročja, sem te posvetil, te postavil za preroka narodom.«

Malo tišine.

»Bog je tudi vsakega izmed nas ustvaril, stkal in nas pozna. In nas kliče, da mu s svojimi močmi/talenti pomagamo. Da smo **PREROKI!** Tako kot je bil Jeremija poklican, da pove ljudem, kdo je Bog, tudi nas Bog kliče k temu.« *Animator pove primer zase, npr. »Jaz znam peti in zato rad ljudem prepevam pesmi o Jezusu.«*

Nato se igramo »BILBO KARTE«. Karte so narejene po vzoru Tibi kart. Z navodili za igro jih najdete v e-gradivih.

■ Dejavnost

Z otroki naredimo dejavnost, s katero osrečimo druge, gremo iz cone udobja in naredimo nekaj dobrega za ljudi, ki za nas skrbijo na oratoriju.

Primer 1: Vsak otrok izdela eno majhno srce iz rdečega papirja (obriše šablono ali prostoročno) in ga nato izreže. V srčke animator zapiše spodbudne misli, ki so se jih spomnili otroci. Pomembno tukaj je, da misli pridejo od otrok, ne da jih animator po svoje napiše. Te srčke nato skupaj razdelimo animatorjem ali drugim sodelavcem na oratoriju (npr. kuharicam ...).

Primer 2: Izrežejo eno veliko srce in nanj animator napiše izjave otrok, kaj jim je všeč pri njihovem duhovniku/župniku, in mu nato skupaj odnesejo to srce ter mu nekaj zapojejo.

■ Molitev

Znamenje križa

Pesem: Kdo je ustvaril

Tebe ljubim, Stvarnik moj, Znamenje križa

■ KATEHEZA ZA PRVO TRILETJE

Pripomočki Preveza za oči, ilustracije odlomka (e-gradiva), Sveto pismo, baloni, sveča.



oratorij.net/e-gradiva2023

■ Vstopno mesto

Možnost A: PRIJATELJ, TUKAJ SEM! (spoznavna igra za skupino, ki se še ne pozna dobro)

Udeleženci stojijo v krogu. Na sredini stoji animator, ki ima zaprte oči. Vrti se okoli svoje osi in se naenkrat ustavi, odpre oči, zakliče: »Prijatelj, tukaj sem!« in začne hoditi proti enemu od udeležencev. Udeleženci morajo stati toliko narazen, da animator do otrok naredi vsaj pet ali šest korakov, preden se ga lahko dotakne. Če mu to uspe, preden ostali udeleženci v krogu povedo ime udeleženca, proti kateremu hodi animator, ga mora udeleženec zamenjati in on nadaljuje igro v krogu. Če ostali udeleženci niso povedali pravega imena udeleženca, ga ponovijo skupaj. Ko so imena že bolje poznana, lahko igro otežimo tako, da ime lahko izgovorita samo soseda udeleženca, proti kateremu se premika udeleženec v sredini kroga.

Možnost B: PRIJATELJ, TO SEM JAZ! (spoznavna igra za skupino, ki se dobro pozna)

Udeleženci stojijo v krogu. Eden od udeležencev je postavljen na sredini kroga z zavezanimi očmi. Animator s prstom pokaže na enega od udeležencev na zunanji strani kroga, ki mora reči: »Prijatelj, to sem jaz!« Udeleženec v krogu mora ugotoviti, kdo je to izrekel. Če ugotovi, ga zamenja udeleženec, ki je stavek izrekel. V začetku naj udeleženci uporabljajo nepopačen glas, kasneje pa igro lahko otežimo tako, da udeleženci svoj glas popačijo.

POGOVOR O ZGODBI

- Kdo je danes v zgodbi obiskal Bilba? Kakšna pa je bila njegova naloga? (Gandalf in škratje, da bi se odpravili na pot in premagali zmaja, ki jim je ukradel zaklad.)
- Bilbu je bilo težko oditi s škrti na pustolovščino. Zakaj? (Ker je imel rad svoj dom in svoje vsakodnevne navade, ki sem jim je težko odpovedal, in ker je mislil, da ne bo kos nalogi, na katero je bil poklican.)
- Kaj pa je bilo dobrega v Bilbu, da je bil on pravi za nalogo, ki je bila določena njemu? (Bilbo je bil manjše rasti, tih in spreten, zato bo lahko zmaju izmaknil dragocen kamen.)

Svetopisemski odlomek: **Bog pokliče Jeremija za preroka – Jer 1,4-10**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

Pred udeležence nato postavimo (na papirju ali projekciji) nekaj ilustracij, povezanih s svetopisemskim odlomkom (glej e-gradiva). Udeleženci jih morajo razdeliti po vrsti tako, kot mislijo, da si bodo sledile po vrsti. Eden od animatorjev vzame Sveto pismo in počasi ter razločno prebere odlomek. Medtem drugi animator postavi ilustracije v pravilno zaporedje. Ko so slike postavljene pravilno, animator še enkrat prebere odlomek, po katerem sledi nekaj trenutkov tišine za premislek.

POGOVOR

- Ali se je v svetopisemskem odlomku pojavila kakšna beseda, ki je niste razumeli?
- Na katero nalogo je Jeremija poklical Bog? (Da bi bil prerok, to je nekdo, ki ljudem prenaša Božja sporočila.)
- Tako kot Bilbu je bilo tudi Jeremiju težko oditi na pustolovščino, na katero ga je poklical Bog. Kako se je Jeremija odzval na Božji klic? *(Izgovarjal se je, da je še premlad, da je še deček, saj je imel občutek, da ne bo zmogel opraviti svoje naloge.)*

Povzamemo: Ali ste vedeli, da tako kot je Bog poznal Jeremija in ga izbral za preroka, še preden se je rodil, prav dobro pozna in ima nalogo tudi za vsakega od nas? Res je, čisto vsakega od nas Bog kliče na prav posebno pustolovščino! Za naše življenje ima načrt in nas vabi, da mu sledimo. Temu rečemo poklicanost.

Da bi lahko uresničili ta načrt, nam Bog pomaga na različne načine: preko staršev, učiteljev in drugih ljudi okrog nas, preko stvari, ki jih imamo, pa tudi preko darov in talentov, ki nam jih je dal *(če je potrebno, razložimo, kaj so to talenti)*. Prav je, da svoje talente opazimo in se zanje trudimo, da bomo z vajo postali čim boljši. Nato pa jih uporabljamo v dobro nas in ljudi okoli nas.

Naši talenti so kot pohodna palica, ki nam jo je Bog podaril, da bi lažje hodili po poti naše poklicanosti. Tako kot nam pohodna palica pomaga, ko gremo na kak daljši sprehod, tako nam naše dobre lastnosti in talenti pomagajo, da lahko premagamo izzive, ki nam jih prinaša pustolovščina našega življenja.

■ Dejavnost

Udeležence razdelimo v pare, vsak par dobi balon. V paru drug drugemu povedo svoje dobre lastnosti in talente ter jih zapišejo ali narišejo na balon (mlajšim otrokom pri tem pomagamo animatorji). Nato drug drugemu v paru določijo eno stvar, ki jo bodo naredili v tem tednu, s katero bodo svoje dobre lastnosti in talente izkoristili za dobro. Svoje talente na balonu ali naloge, ki so si jih dali, podelijo pred vsemi udeleženci skupine. Ob koncu jim še enkrat razložimo, da je dobre lastnosti in talente vsakemu od nas podaril Bog, da bi jih uporabljali za dobro.

Dodatna možnost: Udeleženci se dobro naučijo kazati letošnjo oratorijsko himno, stopijo iz cone udobja (kot Bilbo, ko je šel na pustolovščino) in jo v današnjem dnevu kažejo ostalim udeležencem oratorija, tako da med petjem himne stopijo na oder in plešejo ter kažejo oni.

■ Molitev

Znamenje križa

Prižgemo svečo. Nato povabimo udeležence, da balone, ki so jih naredili pri dejavnosti, prinesejo in položijo okrog sveče.

Dobri Bog, hvala ti za vse darove, ki si nam jih izročil. Pomagaj nam, da se bomo v tem tednu čim bolj trudili za svoje dobre lastnosti in talente. Daj nam moči, da bomo znali v vsem iskati dobro in svoje znanje deliti z drugimi ter s tem prispevati k boljšemu svetu. Amen.

Oče naš, Slava Očetu

Znamenje križa

Pesem: Samuel me je poklical Gospod

■ KATEHEZA ZA DRUGO TRILETJE

Pripomočki Sveto pismo, tulec iz časopisa (ali kakšen drugačen mehek pripomoček), razrezano besedilo svetopisemskega odlomka, listi in pisala, napisane naloge na listkih

■ Vstopno mesto

KLICANJE IMEN IN DOTIKANJE S TULCEM PO RAMI

Udeleženci sedijo v krogu, prvi prostovoljec stoji na sredini s tulcem v roki. Njegova naloga je, da se s tulcem na rahlo dotakne rame osebe, ki je poklicana, preden ta oseba pokliče naslednjo. Ko oseba sliši svoje ime, pokliče drugo ime, pri tem pa ta ne sme poklicati osebe, ki ga je poklicala. Če se prostovoljec s tulcem dotakne rame udeleženca, preden ta uspe poklicati naslednje ime, zamenja prostovoljca na sredini.

Igro igramo nekaj krogov, da so vsi nekajkrat poklicani. Če se udeleženci še ne poznajo, se lahko igramo malo dlje, da si dobro zapomnijo vsa imena. Dobro poudarimo, naj bodo previdni, ko se morajo s tulcem dotakniti rame, da ne bi prišlo do udarcev po obrazu.

■ Oznanilo

POGOVOR

- Kako ste se počutili, ko ste bili poklicani?
- Ali je bolje biti poklican ali klicati? Zakaj?
- Kdo je bil poklican v današnji oratorijski zgodbi?
- Kako se je odzval na klic?

Pričakovana smer pogovora: Biti poklican je lahko stresno, ker veš, da moraš potem nekaj narediti. Bolj nam je udobno, če te nihče ne pokliče. Ampak potem postane dolgočasno, nič se ti ne dogaja. V zgodbi je bil Bilbo poklican in tega ni bil najbolj vesel, zdelo se je, da ni pripravljen in bi bil raje doma. Z odgovorom na klic se mu življenje lahko obrne na glavo, če ga ne bi sprejel, bi osamljen ostal doma.

- Kaj sploh pomeni biti poklican?
- Za katere stvari smo lahko mi poklicani v življenju?

Pričakovana smer pogovora: Poklicani smo lahko za kakšne preproste, vsakodnevne stvari – da pomagamo sošolcu, bratu, sestri, naredimo domačo nalogo ... Lahko smo poklicani za kakšen poklic, predvsem pa nas Bog kliče na prav poseben način, da se trudimo biti dobri ljudje in živeti kot Božji otroci. Prav vsak od nas je poklican.

Svetopisemski odlomek: **Bog pokliče Jeremija za preroka – Jer 1,4–10**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

Odlomek vnaprej razrežemo na toliko delov, kolikor je udeležencev. Vsak dobi en del, potem se skupaj potrudijo, da sestavijo celo besedilo. Besedilo razrežemo tako, da se da ugotoviti, kako si deli sledijo.

Ko pravilno sestavijo celotno besedilo, vzamemo Sveto pismo in v miru preberemo odlomek.

POGOVOR

- Kdo sodeluje v pogovoru v odlomku? (*Bog in prerok Jeremija.*)
- K čemu je Bog poklical Jeremija? (*Da bi bil prerok.*)
- Kakšen je bil Jeremijev odgovor na ta klic? (*Bal se je, da ne zna dovolj dobro govoriti, ker je bil še mlad.*)
- Kako je na ta Jeremijev strah odgovoril Bog? (*Zagotovil mu je, da mu bo pomagal in da naj se ne boji. Na koncu ga je blagoslovil in poslal v svet z nalogo, da dela dobro in odstranjuje slabo.*)

■ Dejavnost

- Ali smo tudi mi na enak način poklicani? (*Vsi smo poklicani, vendar ne vsi enako.*)
- Se tudi nam kdaj zdi, da še nismo pripravljeni za kakšno nalogo, ki nam je dana? (*Pretežko domače opravilo, prezahtevna snov v šoli, ... pustimo, da se sami spomnijo kakšnih primerov.*)
- Ali prepoznate svoje darove ozirom talente, ki nam jih je dal Bog, da bomo lahko v življenju izpolnili svojo poklicanost?

Razdelimo jim pisala in liste, na katere lahko narišejo ali napišejo eno ali več stvari, za katere so talentirani in razmislijo, kako jim lahko te pomagajo pri njihovi poklicanosti. Razložimo jim, da jim odkrivanje njihovih darov lahko tudi pomaga k temu, da odkrijejo svojo poklicanost. Damo jim nekaj minut, da dokončajo svoje risbe/misli.

Animatorji sodelujemo v dejavnosti, vzamemo pa si tudi čas za posamično pomoč udeležencem, ki so brez ideje za svoj talent. Pomembno je, da vsak udeleženec prepozna kakšen dar, ki mu ga je dal Bog, in kako je ta dar lahko koristen pri izpolnjevanju poklicanosti. Ne smemo dovoliti, da se kakšen udeleženec na koncu počuti, kot da ni prejel nobenega koristnega talenta. V krogu vsak podeli, kaj je njegov talent in pri kakšni poklicanosti mu to lahko pomaga.

Refleksija dejavnosti

- Kako ste se počutili, ko ste govorili o svojem talentu/daru/močni točki?
- Ste navajeni izpostavljati svoje talente ali vam je ob tem neprijetno?
- Ko govorite ali razmišljate o sebi, ali večkrat izpostavite svoje dobre ali slabe lastnosti, področja, kjer ste dobri ali tista, kjer niste?

Pričakovana smer pogovora: Bog je vsakemu izmed nas namenil tiste talente, ki jih potrebujemo za izpolnjevanje svoje poklicanosti. Pomembno je, da se ne osredotočamo samo na to, česar ne znamo, ampak da prepoznavamo svoje darove in poskušamo ugotoviti, kako jih lahko dobro uporabimo – v vsakdanjem klicu k dobrim delom in v odkrivanju naše prave poklicanosti.

Molitev

Pred molitvijo se umirimo, lahko tudi zamenjamo prostor (npr. gremo v kapelo).

Znamenje križa

V molitvi se bomo Bogu zahvalili za darove, ki nam jih daje. V krogu vsak pove Bogu svojo zahvalo za svoj dar (lahko tistega, ki ga je že prej omenil ali pa kaj drugega, npr: »Dobri Bog, hvala ti za dar, da znam lepo skrbeti za mlajšega bratca/mlajšo sestrnico.«). Vsi odgovorimo: »Hvala ti, dobri Bog.«

Alternativa, če udeleženci nočejo govoriti: namesto udeležencev zahvale za vse darove povemo animatorji (zato si moramo prej seveda zapomniti, kaj so povedali udeleženci, da koga slučajno ne pozabimo). Udeleženci tudi tu odgovarjajo: »Hvala ti, dobri Bog.«

Na koncu zmolimo **Oče naš s prošnjo**, da bi znali prepoznavati njegov klic in mu slediti.

Znamenje križa

Pesem: Samuel, me je poklical Gospod

Izziv

Na koncu udeleženci (lahko tudi animatorji) dobijo naloge, ki jih morajo izpolniti do kateheze naslednjega dne – lahko na oratoriju ali doma, odvisno od naloge. Naloge lahko udeleženci žrebajo, še bolje pa je, če uspemo prepoznati, katera naloga bi bila najbolj primerna za katerega udeleženca, in jim jih razdelimo. Opozorimo jih, da se bodo naslednji dan pogovorili o opravljenih izzivih.

Primeri nalog (priredi jih za svoj oratorij):

- Nekoga razveseli s šopkom rož.
- Doma opravi domače opravilo, ki se ga ponavadi raje izogneš.
- Udeleženca oratorija, ki ga še ne poznaš, povabi k igri (nogomet, kartanje, med dvema ognjema, odbojka ...).
- Skupaj s prijateljem pojdi v kapelo/molitveni kotiček in zmoli Zdravo Marijo – skupaj se odločita, za koga/za kaj bosta molila.

- Zvečer zmoli desetko rožnega venca.
- Daj kompliment 5 ljudem.
- Duhovnemu asistentu oz. animatorju, ki pripravlja molitev, ponudi pomoč pri skupni molitvi.
- Doma pripravi večerjo.
- Animatorjem pomagaj pri pripravi malice/deljenju malice/pospravljanju po malici.
- Začni pogovor z mlajšim udeležencem oratorija, za katerega si opazil, da se še ni vključil v dogajanje.
- Nekomu odstopi svoj del sladice/prigrizka.
- Staršem zjutraj pripravi zajtrk.
- Starejšemu sosedu nesi piškote in ga vprašaj, kako je.
- Po telefonu pokliči dedka/babico.
- Obišči dedka/babico in mu povej, kako je bilo na oratoriju.

KATEHEZA ZA TRETJE TRILETJE

Pripomočki papir, svetopisemski odlomek z manjkajočimi besedami (e-gradiva), računalnik in projektor.



oratorij.net/e-gradiva2023

Spoznavna igra (5 min)

KDO SI IN KAJ RAD POČNEŠ?

Udeleženci se postavijo na eno stran prostora, voditelj igre pa na drugo stran. Voditelj se na kratko predstavi (pove vsaj svoje ime), iztegne levo roko in navedee eno stvar, ki jo rad počne. Če je v skupini kdo, ki rad počne isto stvar, pride do njega in ga prime za roko. Nato udeleženec, ki se drži voditeljeve roke, predstavi voditelja in pove, kaj rad počne. Nato predstavi sebe, stegne prosto roko in pove, kaj rad počne v prostem času. Če kdo rad počne isto, se prime njegove roke, predstavi prejšnjega udeleženca in nato še animatorja. Če se slučajno ne najde nihče, ki bi rad delal tisto, kar rad počne zadnji udeleženec, lahko navede nekaj drugega. Cilj igre je, da se na koncu vsa skupina poveže v krog in se najde tudi dejavnost, ki jo rada počneta tako prvi kot zadnji v verigi.

Vstopno mesto (10 min)

GRADNJA ZGRADBE IZ PAPIRJA

Udeležence razdelimo v skupine po 3. Če število udeležencev ni deljivo s 3, oblikujemo eno ali dve skupini po 4, ostale pa po 3. Udeležencem razložimo, da bodo morali zgraditi stolp iz papirja, ki je narisana na načrtu. Vsak v skupini bo imel le eno vlogo in jo bo moral izpolniti kar se da najbolje. Te vloge si udeleženci med seboj razdelijo glede na najboljše sposobnosti, ki jih imajo.

En udeleženec ima načrt in govori navodila, en dela pol produkte (piramida, kocka, valj, slamica, harmonika ...), en pa jih postavlja in lepi skupaj. Pri skupinah po 4 se ena vloga podvoji. Ko si vse skupine razdelijo vloge, animator razdeli material in na »3, 4, zdaj« vsi začnejo z delom. Skupina, ki v 5 minutah naredi najboljše, zmagaja.

Z udeleženci se po koncu aktivnosti skupaj usedemo v krog in umirimo.

»V skupini je bil vsak poklican, da svojo vlogo opravi najbolje možno. Vloge ste si razdelili po svojih zmogljivostih. Ali ste verjeli, da boste kos nalogi? Ali vam je bilo težko/nelagodno?« *Naj udeleženci podelijo nekaj občutkov, kako jim je bilo.* »Bog vam je dal potrebne sposobnosti, da ste v skupini kar najbolje opravili nalogo.«

■ Oznanilo (20 min)

Udeležencem razdelimo pisala in listke, na katerih je napisan odlomek, le da ključne besede manjkajo (v spodnjem besedilu so podčrtane) – glej e-gradiva. Rečemo jim, naj pozorno poslušajo odlomek in si pišejo besede, ki manjkajo. Nato preberemo odlomek iz Svetega pisma:

Svetopisemski odlomek: **Bog pokliče Jeremija za preroka – Jer 1,4–10**

Zgodila se mi je beseda Gospodova, rekoč: »Preden sem te upodobil v materinem telesu, sem te **poznal**; preden si prišel iz materinega naročja, sem te **posvetil**, te **postavil** za preroka narodom.« Jaz pa sem rekel: »Oh, Gospod Bog, glej, ne znam govoriti, ker sem še deček.« A Gospod mi je odgovoril: »Nikar ne govôri: deček sem; kajti h komur koli **te pošljem**, boš šel, in kar koli ti ukažem, boš govoril. **Nikar se jih ne boj**, saj sem **jaz s teboj**, da te rešujem, govori Gospod.«

Potem je Gospod iztegnil svojo roko in se dotaknil mojih ust; Gospod mi je rekel: »Glej, svoje besede **polagam** v tvoja usta. Glej, **postavljam te** ta dan nad narode in kraljestva, da ruješ in podiraš, da uničuješ in rušiš, da zidaš in sadiš.«

POGOVOR

- Kdo se pogovarja v tem odlomku? (*Gospod in deček, prerok Jeremija*).
- Preverimo pravilne rešitve (npr. vsak od udeležencev prebere eno besedo). Če so katere nerazumljive, jih razložimo; npr. »posvetil« ne pomeni, da je nanj posvetil s svetilko, ampak, da ga je izbral, njega posebej namenil za določeno nalogo, ga očistil in ga približal k sebi.
- Poglejte besede, ki so manjkale, in podelite, katera izmed njih vas najbolj nagovarja in zakaj. *Udeleženci (vsaj 3) podelijo katera beseda/besedna zveza jih je nagovorila in zakaj.*

Povzamemo: Ta odlomek govori o današnji vrednoti, ki je POKLICANOST (položimo pred njih list, na katerem je na veliko napisana vrednota). Gospod je poklical tega dečka za preroka in mu dal veliko nalogo – postavil ga je NAD narode in kraljestva, da ruje in podira, da uničuje in ruši, da zida in sadi.

- Najbolj pomembno je, da ga je Gospod poklical v to službo. In kaj mu je deček odgovoril? (*Ne znam govoriti, ker sem še deček.*)
- In kaj mu je na to odgovoril Gospod? (**NIKAR NE GOVORI: deček sem in NIKAR SE NE BOJ, SAJ SEM JAZ S TEBOM.**)
- In nato mu je dal, kar je potreboval: dal mu je besedo.

»Gospod vsakega izmed nas kliče, kot je poklical Jeremija, nam daje poslanstvo, da bomo ruvali in rušili, zidali in sadili – to pomeni, v svojem življenju urejali svoje delo in odnose, tako da rušimo in ruvamo (odstranjujemo) ven, kar je slabo, zidamo in sadimo (dodajamo) pa, kar je dobro. A vsak v svojem »poklicu« – v svoji šoli, razredu, na svojem treningu, hobiju, v svoji družini.«

POGOVOR OB VIDEO POSNETKU

Katere so torej naše poklicanosti? Oglejmo si video »Kaj je poklicanost?« na povezavi na QR kodi.

S pomočjo udeležencev povzamemo video:



- **Temeljna poklicanost** vsakega posameznika je postati svetnik in priti v nebesa (če prideš v nebesa si svetnik, ni nujno, da si proglašen). To lahko vsi živimo že zdaj.
- Druga raven poklicanosti je življenjski stan oziroma glavni odnos, ki ga živiš: poročenost (zakon), duhovništvo, redovništvo ali posvečena samskost.
- Tretja raven je **sedanje poslanstvo**: je konkretna oblika služenja širši in ožji skupnosti. Za nas to trenutno pomeni tudi šola, krožki, delo doma. Širši skupnosti služimo z dejavnostjo, s katero soomogočamo, da življenje vseh lepo teče. Ožji skupnosti oz. svojim najbližjim služimo s pomočjo zaslužka/plače oz., da jih lahko npr. kot starši preživljamo.

■ Dejavnost (5 min)

»Za vas smo pripravili nekakšen "delovni" list, ki vas bo vodil skozi dejavnosti čez cel oratorij. Za lažjo organizacijo in delo priporočamo, da se udeleženci na te liste podpišejo in jih na koncu kateheze zberete skupaj ter shranite nekje v prostoru. Tako boste lahko naslednji dan normalno vsi nadaljevali tam, kjer ste ostali.«

Za vse dni velja, da lahko udeležencem pomagamo pri izpolnjevanju, če je to potrebno. Če želimo, lahko tudi sami izpolnjujemo svoj delovni list, saj je aktualen za vsa življenjska obdobja.

Nato si vsak vzame nekaj trenutkov časa, da razmisli in napiše, kam se mu zdi, da ga Gospod kliče. Poudarimo, da to niso njihove končne odločitve, ampak da jih čaka še veliko razločevanja (posebno za drugo raven).

Na koncu oratorija, ko bodo udeleženci vzeli svoje izdelke domov, naj si jih shranijo v svoje Sveto pismo, zvezek za duhovnost ali pa nek osebni dnevnik, kjer ga bodo lahko našli, da se bodo spomnili na poklicanosti, o katerih so razmišljali.

Ko udeleženci končajo s pisanjem, se podpišejo na liste in nam jih izročijo, da jih pospravimo. Listov drugih ne beremo (velja tudi za animatorje), saj spoštujemo njihovo zasebnost!

Nato se skupaj usedemo v krog, da zaključimo z molitvijo.

■ Molitev (5 min)

Prižgemo svečo ob križu.

Znamenje križa

Gospod, vsakemu od nas si dal prav poseben cilj v življenju. Verujemo, da si nas ustvaril z namenom, da dejavno služimo Tebi in svojim bližnjim. Hvala Ti, ker nas vse kličeš k svetosti, da skupaj pridemo v nebesa. Hvala pa tudi za vse različne poklice, ki si nam jih dal in ki jih bomo v življenju opravljali – nekateri posvečeni Tebi, drugi pa predani svojemu sozakoncu.

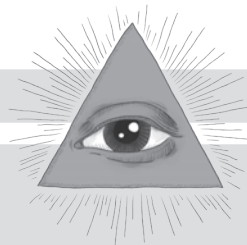
Prosimo Te, da bi imeli odprta ušesa in srce za Tvoj klic in da bi naše talente prav uporabili v dobro skupnosti in v Tvojo slavo.

Naj bo vse, kar delamo, v slavo Očetu in Sinu in Svetemu Duhu ... Amen.

Znamenje križa

Pesem: Stvarnik zemlje in neba, Zdaj sem tu, moj Bog ali Ps 139

2. dan: BOŽJA PREVIDNOST



Simbol: Božje oko

Svetopisemski odlomek: Dobri pastir – Ps 23,1–4.6

Gospod je moj pastir,
nič mi ne manjka.
Na zelenih pašnikih mi daje ležišče;
k vodam počitka me vodi.
Mojo dušo poživlja,
vodi me po pravih stezah
zaradi svojega imena.
Tudi če bi hodil po globeli smrtne sence,
se ne bojim hudega, ker si ti z menoj,
tvoja palica in tvoja opora, ti me tolažita.
Le dobrota in milina me bosta spremljali
vse dni mojega življenja;
prebival bom v hiši Gospodovi
vse dni življenja.

Cilji kateheze:

Spoznavni Udeleženci spoznajo, da nas Bog ves čas dobrohotno spremlja in vodi k dobremu.

Alternativa: Udeleženci spoznajo, da kar nam je dano in kakršni smo, je del Božjega načrta.

Doživljajski Udeleženci doživijo varnost, veselje in hvaležnost ob Božji previdnosti.

Dejavnostni Udeleženci si med seboj podelijo izkušnje, kako je Bog poskrbel zanje oz. jih je varoval.

RAZLAGA ZA ANIMATORJE

Povzetek zgodbe

Družina dospe do Meglenega gorovja in se loti vzpenjanja. Pred mrazom in vetrom jih reši Bilbovo naključno odkritje podzemne votline. A med počitkom škrate ugrabijo goblini in Bilbo ostane sam v temnem rovu. Čisto po naključju najde nenavaden prstan. Naleti tudi na temačno, zlonamerno bitje. Golum, tako je bitju ime, pristane, da Bilba ne bo pojedel, če ga premaga v reševanju ugank. Ko Bilbo, bolj po srečnem naključju kot lastni pameti, zmaga in želi oditi, Golum odkrije, da je izgubil svojo največjo dragocenost – čarobni prstan. Takoj posumi, da mu ga je ukradel Bilbo, in ga ni več pripravljen izpustiti iz rok. Bilba reši prav najdeni čarobni prstan, po zaslugi katerega postane neviden, potem ko mu po naključju ravno v pravem trenutku zdrсне na prst.

Razlaga zgodbe

V oratorijski zgodbi smo se v tem dnevu osredotočili na vrednoto Božje previdnosti, po kateri je lahko še tako temna, brezizhodna situacija obrnjena v prid dobrega in smo iz nje lahko rešeni na nepredvidljive načine. Poleg tega ne moremo nikoli vedeti, ali ni neko navidezno naključje pravzaprav delo Božje previdnosti, ki ima večji pomen.

Na poti čez in skozi Megleno gorovje Bilbo doživlja katastrofo za katastrofo. Po ugrabitvi ostalih članov odprave ostane sam, izgubljen v popolni temi, brez vidne možnosti izhoda. Nato naleti še na krvoločnega stvora, ki mu streže po življenju. Toda Bilbo je tam s točno določenim namenom, ki ni del njegovega, je pa del Božjega načrta. V kilometrskih podzemnih hodnikih in v popolni temi Bilbo "po naključju" najde čarobni prstan, srečanje z Golumom pa mu omogoči, da sploh najde pot iz labirinta. A ne le to. Brez Bilbove, "naključne" najdbe prstana ne bi bila mogoča ne zmaga nad zmajem v Hobitu ne poraz Saurona v Gospodarju prstanov!

Vsega tega seveda tavaajoči Bilbo pod goro ni mogel vedeti. Vse se mu je zdelo kvečjemu kot niz nenavadnih naključij, ki so se k sreči na koncu obrnila njemu v prid. Toda Gandalf ga ob zaključku knjige, 'Hobit' izzove v vprašanju: »Saj ne misliš resno, kaj, da si breedel skozi vse pustolovščine in odnašal celo kožo samo zato, ker se ti je tako obračalo kolo sreče in samo zavoljo tebe?« Opozori ga torej, da je na delu Božja previdnost in da se vsa ta pustolovščina ni zgodila le v njegovo korist, temveč v korist celega Srednjega sveta.

(Za podrobnejši opis čarobnega prstana in Goluma pokukaj v poglavje, 'Ne prezrite: 3. Tolkien in njegov domišljjski svet'.)

Aktualizacija vrednote

Božja previdnost ni previdnost v vsakdanji rabi te besede, da se v neznane situacije ne vržemo kar z glavo naprej. Božja previdnost izhaja iz besede pred-videti, videti vnaprej. Pomeni, da Bog vnaprej predvideva potek dogodkov. Pa ne le to. Ima tudi načrt zanje in je v njih aktivno udeležen.

Najbolj zgoščeno nam Božjo previdnost predstavi Katekizem Katoliške cerkve (KKC). Oglejmo si nekaj členov, ki govorijo o njej:

Božja previdnost – to so posegi in dogajanja, po katerih Bog z modrostjo in ljubeznijo vodi vse stvari do njihovega poslednjega cilja. [321]

Pričevanje Svetega pisma je enodušno: Skrb božje previdnosti za stvarstvo je konkretna in neposredna; nanaša se na vse, od najmanjših reči do velikih dogodkov sveta in zgodovine. [303]

Tako je sčasoma mogoče odkriti, da more Bog v svoji vsemogočni previdnosti izvesti kaj dobrega iz posledic kakega zla, celo moralnega zla, ki ga povzroče njegove stvari. ... [312]

(Priporočamo, da si v Katekizmu prebereš še druge člene, ki govorijo o Božji previdnosti, predvsem 306, 308, 314 in 324. Celoten KKC je v digitalni obliki dostopen na povezavi na QR kodi.)



Ko ta opis primerjamo s Tolkienovimi deli, lahko ugotovimo, da Božja previdnost tam deluje na popolnoma identičen način, kakor je opisana v KKC. V oratorijski zgodbi pa so najbolj izpostavljeni naslednji vidiki:

- **Vse vodi skrivnostni Božji načrt**

Kolikokrat se nam zgodi, da se nakopiči toliko (srečnih) naključij, da le stežka še verjamemo, da so bila resnično samo naključja? In kolikokrat se nam zgodi kaj težkega ali

se moramo za nekaj zelo potruditi, a na koncu ugotovimo, da smo bili ravno zato ob pravem času na pravem mestu? Takrat je prav morda na delu Božja previdnost. Bog ima za nas načrt, ki ga pogosto ne razumemo, se nam zdi sila ovinkast ali pa ovinke delamo mi sami. Toda prepričani smo lahko, da ga ima, saj so nam »... celo vsi lasje na glavi preštet. Ne bojte se!« (Lk 12,7). Zato zaupajmo Bogu svojo prihodnost, sledimo Njegovemu načrtu in videli bomo čudeže.

• **Božja previdnost ni usoda, temveč predpostavlja naše sodelovanje**

Ob tem je pomembno razlikovati Božjo previdnost od usode. Usodo si navadno predstavljamo kot neko neosebno silo, ki nas pripelje do neke točke v življenju, ne glede na to, kaj smo na poti do tja storili mi. To ni krščanski pogled in tudi ni Tolkienov pogled v Hobitu. Božja previdnost je delo osebnega Boga, ki je z nami v živem odnosu, in od nas ne pričakuje pasivnosti, temveč aktivno participacijo. Odločitev, da ji sledimo. Bilbo bi se lahko v svoji svobodi odločil, da se ne poda na pustolovščino. Enako kot bi Marija lahko zavrnila Božjo voljo, da postane Jezusova mati.

Aktivni udeleženci pa nismo le v odgovoru na "ponudbo" Božje previdnosti, ampak tudi na poti, ko ji sledimo. Vabi nas k sodelovanju. Bilbo je na poti do Samotne gore moral iz sebe iztisniti vse in še več, a ko še to ne bi bilo dovolj, mu je naproti prišla Božja previdnost. Ker je sledil Božjemu načrtu, je lahko računal tudi na njegovo oporo in pomoč.

• **Bog lahko tudi zlo uporabi za dobro**

V oratorijski zgodbi drugega dne se Bilbo sooči z več težkimi situacijami in celo z zlom, ki ga predstavljajo goblini, Golum in navsezadnje prstan. A kot smo že opisali zgoraj, Bog v svoji previdnosti vse to nekako preobrne v dobro.

Globoka krščanska vera je vedno bila, da je Bog močnejši od zla in da dobro na koncu vedno zmaga. Če ne na tem svetu, pa v onstranstvu. Za to vero imamo trden temelj v Jezusu, ki je iz največjega zla, trpljenja in celo smrti izšel kot zmagovalec. Zato je krščanska vera neločljivo povezana z upanjem. Brez vere nimamo vzroka za upanje, brez upanja pa ne moremo zares trditi, da verujemo v Vstalega Jezusa.

Hobit torej tudi nam sprašuje vest, kaj je v nas močnejše prisotno: pesimizem in brezup, ki se kar »cedi« iz sodobne kulture, ali upanje, ki temelji na veri v Jezusa, ki je premagal trpljenje in smrt?

■ **Razlaga simbola**

Za simbol Božje previdnosti smo izbrali starodavni simbol "Očesa Previdnosti". To je podoba očesa, zaprtega v trikotnik in pogosto obdanega z žarki svetlobe ali slave. Predstavlja Božje oko, ki dobrohotno bdi nad človeštvom.

Božje dobrohotno in ljubeče oko že samo na sebi nudi nekaj iztočnic za razmislek. Kako bi mi videli sami sebe in ljudi okrog nas, če bi jih gledali z Božjimi očmi? Poznamo koga, ki zmore na druge gledati z izrazito dobrohotnostjo? Kaj lahko storimo, da bi na druge čim bolj gledali z ljubeznijo in dobrohotnostjo?

Za starejše je aktualna tudi primerjava med Božjim očesom, ki se osredotoča na dobro in nas gleda z ljubeznijo, ter med očesom Saurona v Gospodarju prstanov, ki je lahko simbol "vsevidnega" Big Brotherja ali pa sodobnih tehnoloških velikanov. Za razliko od Božjega ta zadnja "očesa" še zdaleč niso dobronamerna, temveč gledajo le na svojo korist, v drugih pa iščejo šibke točke, ki jih lahko izkoristijo za lastno večjo moč, izkoriščanje in naslajanje.

Razlaga svetopisemskega odlomka dneva

Psalm o Dobrem pastirju na poetičen način izraža nekatere vidike Božje previdnosti, ki smo jih omenili v razlagi Božje previdnosti. Naloga Dobrega pastirja je, da pozorno opazuje svoje ovce. Pa ne zato, da bi gledal, kdaj bo katera naredila kaj, česar ne sme, temveč da bi jih zaščitil pred morebitnimi napadalci ali pa usmeril na pravo pot, preden bi katera zašla predaleč stran. Čeprav ovce morda ne vedo, kam potujejo in čemu, to ve pastir. In njegova naloga je, da jih pripelje do cilja po svojem vnaprej predvidenem načrtu. Tudi, ko katera zatava ali se po lastni naivnosti izpostavlja nevarnosti, je tam pastir, da jo usmeri na pravo pot, jo ščiti in ji pomaga. Omenjena je tudi "global smrtne sence", ki jo v Bilbovi zgodbi zlahka prepoznamo in vzporejamo s temačnim podzemeljskim labirintom, v katerega je zašel. Sam se iz njega verjetno ne bi zmožl rešiti, ob spremstvu nevidnega Pastirja in njegove Previdnosti, pa so bili vsi strahovi odveč.

SKUPNI UVOD V KATEHEZO

1. Kaj neki nas danes čaka v skrinji zakladov, kaj je zaklad oz. vrednota za današnji dan? Predlagam, da prosimo mojega pomočnika, naj odpre skrinjo in nam pokaže.
Pomočnik iz skrinje vzame zavitek (večji kos papirja oz. plakat), na kateremu je narisano Božje oko ter ga razgrne in pokaže udeležencem.
2. Kaj predstavlja oz. kaj pomeni to oko?
 - a. Enokega gusarja.
 - b. Prostozidarje.
 - c. **Božjo previdnost.**
3. To narisano Božje oko pomeni, da Bog vidi vse in za vse skrbi. Kakšen je božji pogled?
 - a. *(Pomočnik pogleda strogo, mrko.)* Strog.
 - b. *(Pomočnik pogleda prijazen, z nasmeškom.)* **Prijazen.**
 - c. *(Pomočnik zamiži in se dela, da spi.)* Zaspan.
4. Bog ne spi, ampak nas ves čas prijazno spremlja. Kaj natančno Bog s svojim pogledom spremlja?
 - a) Celotno vesolje z vsemi zvezdami in galaksijami.
 - b) Vsak košček našega telesa in natančno ve celo, koliko imamo las na glavi.
 - c) Vse misli in občutja vseh ljudi.

Tako je, Bog spremlja vse in vsemu daje življenje in za vsakega skrbi. Temu rečemo **Božja previdnost**.

Smo že dali aplavz mojemu pomočniku (*spodbudi k aplavzu*)?

5. Voditelj ali nekdo od animatorjev pove svojo izkušnjo, kako ga je Bog obvaroval oz. zanj skrbi. Nato lahko tudi koga od udeležencev povabi, da pove, kako ga je Bog varoval.
6. Skupaj ugotovimo, kako je Bog varoval Bilba in družčino škratov.
Pusti, da udeleženci ugotavljajo. Za pomoč in namige:
 - Bilbo je po naključju ali pa bo Božji previdnosti odkril rov, ki vodi v goro in potem iz nje.
 - Lahko verjamemo, da mu je Bog pomagal, da je našel prstan.
 - Morda tudi ni bil samo slučaj, da se je Golum zmotil in Bilbu nakazal odgovor na tretjo uganko.

- Ali je bil samo slučaj, da si je nadel prstan na roke in postal neviden, čeprav ni vedel za čudežno moč prstana?
- Bilbo je imel danes več sreče kot pameti. Ali kot je rekel naš pisatelj Tolkien: spremljala ga je Božja previdnost.

Morda še ne veste in morda tudi ni pomembno za vas. Ker se Hobit dogaja v izmišljenem svetu, je pisatelj Toliken Boga v tem svetu poimenoval z imenom Eru Iluvatar (opisano v knjigi Silmarilion).

Več o Božji previdnosti pa boste izvedeli v ... (pavza, s pričakovanjem, da poslušalci sami odgovorijo) ... katehezah.

KATEHEZA ZA PREDŠOLSKO OTROKE

Pripomočki preveza, rjuha/velika brisača, odrezan tulec (pobarvan na rumeno/zlato za prstan), iz papirja ali lesa narejen meč (lahko tudi navadna palica), hrapava podlaga v velikosti A3 (npr. hrapav karton, papir, na katerega je z mekolom prilepljen pesek, ploščo od lego kock ...), odeja, sveča in vžigalica, Sveto pismo ali na kartonček napisan svetopisemski odlomek, (trši) A5 papirji (kolikor je otrok), barvice ali flumastri

Vstopno mesto

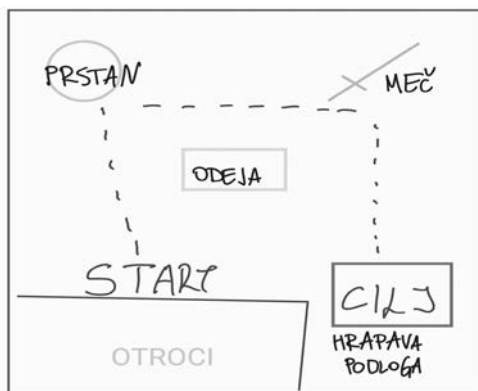
Otroci, kaj ste si danes zapomnili od zgodbe? Kaj se je zgodilo z Bilbom in škrtati? Kaj je našel Bilbo v jami? (*Prstan.*)

Nato naredimo uvod v igro. Poskušamo doživljajsko opisati situacijo iz zgodbe in nagovoriti otroke:

Sedaj se bomo mi spremenili v Bilbote. Iskali bomo pot iz gore! Tako kot Bilbo ni videl v gori, ker je bila tema, si bo vsak od vas dal prevezo na oči. Tudi sezuli se boste, da boste bolje občutili, kje hodite. Zraven boste uporabili vsa svoja čutila, roke in sluh. Odšli boste po prostoru, najprej poiskali prstan, nato meč. Ko boste vse našli, morate poiskati hrapavo podlogo, ki je cilj.

Pripravimo prostor. Na eno mesto položimo prstan, na drugega meč in na tretji konec prostora hrapavo površino (podlago). Na sredino prostora damo na tla zloženo odejo, ki kot mehka podlaga pomaga za orientacijo in predstavlja center prostora. Predmeti so razporejeni v razmaku od 5 do 10 korakov. Otroci morajo biti bosi.

Sezutemu otroku, ki je na vrsti, okrog vratu zavežemo rjuho ali brisačo za pregrinjalo, da postane Bilbo, in mu prevezo zavežemo čez oči. Predmete išče po en otrok naenkrat. Če otrok zgreši predmete in se preveč oddalji od njih, mu pomagamo tako, da se mu fizično nastavimo, ga obrnemo ali ga z dotikom nežno usmerimo nazaj na pravo pot. Med vsakim otrokom zopet postavimo prstan in meč na svoje mesto. Otroci opazujejo drug drugega in so v istem prostoru dogajanja. Po končani igri se usedemo v krog.



Oznanilo

Pogovorimo se o igri: »Kako ste si pomagali, da ste našli prstan in meč in prišli na cilj? (Jaz sem si pomagal z rokami tako, da sem tipal. Ti si mi pomagal.) Kaj se je zgodilo, če ste se izgubili? (Zaleteli smo se, ti si me obrnil.)«

»Udobno se usedimo, noge so na tleh in pri miru, roke počivajo na kolenih, usta so mirna, oči opazujejo. Ušesa in srce poslušajo. Ker bomo brali Božjo besedo, bomo najprej prižgali svečo. Prisluhnimo Božji besedi.«

Svetopisemski odlomek: **Dobri pastir – Ps 23,1–4.6**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

POGOVOR

- To pesem je napisal kralj David. Kdo je njegov pastir? (Možnost za ideje, odgovore otrok.) Ali je to tisti, ki mu pomaga, ga varuje, vodi po pravi poti?
- Ali vas tudi kdo varuje? Poleg atija in mamice?

Povzamemo: Tudi Bog, naš Oče, je naš pastir. On nas vodi, usmerja. Nas obrne, če se izgubimo. On je z nami, tudi ko nas je strah ali se zgodi kaj slabega.

Z otroki podelimo kakšen svoj primer težje izkušnje, dogodka (npr. da se je izgubil v trgovini in ni našel staršev, da si je zlomil roko in ni mogel iti na morje, so ga tlačile more in ga je bilo strah teme ...).

- Ali se je vam tudi že zgodilo kaj podobnega?»

Povzamemo: Kadar nam je bilo težko, hudo ali strah, nam je vedno nekdo pomagal: mami, ati, vzgojiteljica, babica, dedek, prijazna gospa ... Z njimi nam je pomagal Bog. Preko njih je bil On z nami, da nam je bilo lažje.

Molitev

Znamenje križa

»Dragi Bog, hvala ti, ker si naš pastir.« *Zapojemo pesem Hvala, hvala, Jezus.*

»Hvala ti za naše starše, da nam pomagajo na naši poti.« *Zapojemo pesem Hvala, hvala Jezus.*

»Hvala ti za animatorje, župnika, (sestre/katehistinje, če jih imate v župniji), ki nam kažejo pot k tebi.« *Zapojemo pesem Hvala, hvala Jezus.*

Slava Očetu

Znamenje križa

Dejavnost

Vsak otrok naredi svojo zahvalo za starše. Najprej prepognemo (trši) list A5 papirja na pol po širini. Na začetno stran otroci narišejo ovco in pastirja. Na notranjo stran pa animatorji na levo stran napišemo besede "HVALA ZA ..." in otrok nariše trenutek, ko mu je mami/ati pomagal/a, da se je počutil bolje.

Na koncu podamo navodilo: »Te zahvale predajte popoldan staršem, ko pridejo po vas ali pa potem ko jih vidite.«

KATEHEZA ZA PRVO TRILETJE

Pripomočki Sveto pismo, rekviziti za igro vlog, lističi z deli svetopisemskega odlomka (e-gradiva), ovire v poligonu, pastirske kape ali drugi pastirski kostum, preveze za oči, pobarvanke Dobrega pastirja (e-gradiva)



oratorij.net/e-gradiva2023

Vstopno mesto

Animatorja udeležencem zaigrata igro vlog. Pretvarjata se, da se vozita s kolesom. Posebej je potrebno poudariti, da se oba vozita varno (ne gledata v telefon, roki imata na krmilu, oba nosita čeladi ipd.). Naenkrat se srečata in zaletita drug v drugega. Ta del je lahko malo bolj komičen. Oba pristaneta na tleh, hitro pregledata, če je z njima vse v redu, nato pa se drug drugemu opravičita. Povesta, kako sta hvaležna, da se jima ni nič hudega zgodilo, da ju je gotovo varoval Bog.

Sedaj udeležence spodbudimo, da sami delijo svoje izkušnje, ko so bili v stiski ali morda v kakšni težki situaciji, vendar se je na koncu vse dobro izšlo.

Oznanilo

POGOVOR

- Spomnimo se zdaj na današnjo oratorijsko zgodbo. Ali se je našemu Bilbu zgodilo kaj težkega, slabega? Se je soočil s kakšno nevarnostjo? (Škrate in Gandalfa so ugrabili goblina in je ostal sam v temi v podzemnem labirintu. Soočil se je z nevarnim Golumom.)
- Res, izgledalo je, da izpod Meglenega gorovja ne bo prišel živ. Toda nepričakovano se mu je zgodilo nekaj dobrih stvari, zaradi katerih se je uspel rešiti. Katerih? *(Bolj po naključju ali sreči kot po lastni pameti je uspel premagati Goluma v igri ugank. Sredi teme je našel prstan, s katerim je lahko postal neviden in je se je tako lahko skril in izognil Golumu.)*
- Bilbo res ni bil v lahki situaciji. Ampak pomislimo. Kaj bi se zgodilo, če ne bi ostal sam in zataval v temne Golumove hodnike? *(Ne bi našel prstana, ki mu omogoči postati neviden in ki bo še zelo pomemben na njegovi nadaljnji poti.)*
- Bilbu se je zgodilo res veliko srečnih naključij. Toliko, da težko verjamemo, da so bila res samo naključja. Ali imate idejo, kdo bi lahko bil v ozadju vseh teh naključij? Kdo je vodil Bilbove korake, da je našel prstan in nato pot izpod gore? *(Bog.)*

Povzamemo: Bog nas vedno varuje in nam pomaga, tudi če se mi tega sami ne zavedamo. Velikokrat nas reši, ko tega niti ne pričakujemo. Mi to včasih imenujemo naključja. Toda to je vse del načrta, ki ga ima Bog za nas že od vedno. To nam lepo opisuje Sveto pismo, tudi v različnih podobah in primerjavah. Zdaj si bomo prebrali eno.

Svetopisemski odlomek: Dobri pastir – Ps 23,1–4.6

(Že pred začetkom kateheze skrijemo dele svetopisemskega odlomka (glej e-gradiva) po prostoru. Udeležencem naročimo, naj jih poiščejo in jih prinesejo na izbrano mesto. Nato morajo sestaviti svetopisemski odlomek. Pri tem jim nudimo podporo in pomoč. Ko je odlomek sestavljen, ga preberemo naglas, čim bolj počasi in razločno.)

POGOVOR

- O kom govori pesnik? Kdo je »Gospod« v tej pesmi? (*Bog.*)
- Za Boga torej pravi, da je njegov oziroma naš pastir. Kaj pomeni, da je Bog naš pastir? (Pomeni, da ima tako kot pastir ovce tudi nas Bog rad, nas v življenju vodi, spremlja in varuje.)
- Kakšen pastir je Bog, kakor ga opisuje pesem? (Ima nas rad, daje nam vse, kar potrebujemo, vodi nas po pravi poti, varuje nas in se zato ne rabimo bati nevarnosti, nam je v oporo, spremlja nas vse dni našega življenja ...)

Povzamemo: Sveto pismo nam torej v tej pesmi in še v mnogih drugih odlomkih sporoča, da nas ima Bog rad, nas varuje in vodi ter ima za vsakega od nas načrt. Ta svoj načrt nam počasi razkriva na različne načine in nam pomaga, da mu sledimo. Tudi preko mnogih malih dogodkov, ki jim navadno rečemo naključja. Božji načrt je vedno najboljši za nas, tudi če se nam najprej ne zdi, da je tako. V Bilbovem primeru so se mu dogajale težke stvari, toda bile so potrebne, da se je opremil za svojo nadaljno pot (s prstanom). Bog mu je pri tem pomagal preko srečnih naključij.

Temu, ko se vse obrne tako, kot je najboljša za nas in kot je po Božjem načrtu, rečemo tudi **Božja previdnost**. Božjo previdnost najpogosteje upodobimo kot Božje oko (pokažemo sliko s simbolom), saj nas Bog vedno gleda z ljubeznijo in skrbjo.

■ Dejavnost

Animatorji si nadenemo pastirske kape ali kakšen drug rekvizit, ki bo spominjal na pastirje (po želji). Za udeležence pripravimo krajši poligon, ki naj bo primeren starosti. Udeleženci se morajo čim bolj potruditi, da pridejo od začetka do konca, pastirji pa naj jih pri tem vodijo in spodbujajo. Poligon lahko po želji opravijo tudi z zavezanimi očmi. Na koncu udeležence čaka manjša nagrada – pobarvanka z dobrim pastirjem (glej e-gradiva), ki jo lahko pobarvajo med katehezo (če je čas) ali jo vzamejo domov.

Ob koncu še enkrat poudarimo, kako pomembno je, da zaupamo načrtu, ki ga je za nas pripravil Bog, mu sledimo in zaupamo, da bo Bog za nas pripravil in naredil tisto, kar bo najbolje. Kakor smo se med poligonom pozabavali, se malo razmigali in na koncu celo dobili nagrado za to, da smo nalogo opravili. Pastir pa nas je pri tem ves čas spremljal in skrbel, da se nismo kam udarili in nas spodbujal do konca.

■ Molitev

Znamenje križa

Dobri Bog, prosimo te, da nam pomagaš pri tem, da bomo zaupali v Tvoj načrt, se izogibali nevarnostim in tudi sami poskrbeli, da ne zaidemo v težave. Pomagaj nam tudi, da se ne bomo bali stvari, ki nam jih boš na pot poslal, in se prepustili tvojemu vodenju. Pomagaj tudi vsem tistim, ki so zašli s poti. Daj, da bodo ponovno našli pravo pot in postali spet srečni.

O Gospa moja, Slava očetu

Znamenje križa

Pesem: Ti si moj prijatelj

KATEHEZA ZA DRUGO TRILETJE

Pripomočki Sveto pismo, kreda ali rumen lepilni trak, plakat s preluknjanim besedilom (e-gradiva), slika velikega Božjega očesa, kartončki, pisala.



oratorij.net/e-gradiva2023

Vstopno mesto

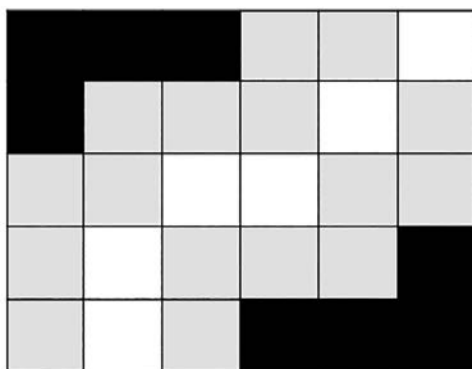
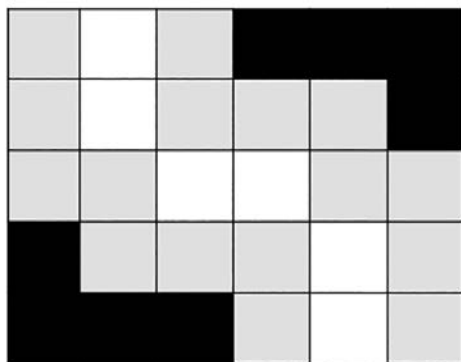
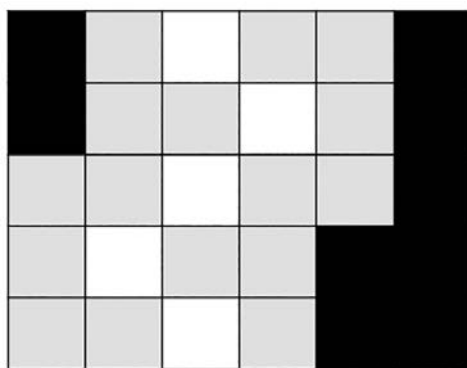
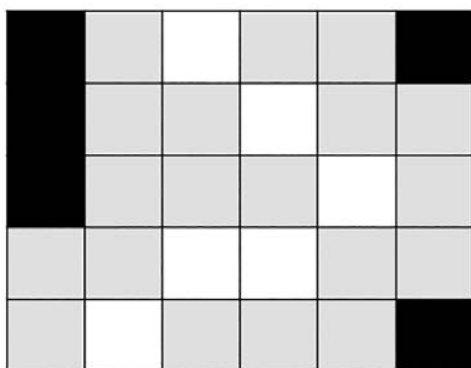
POGOVOR O VČERAJŠNJIH IZZIVIH

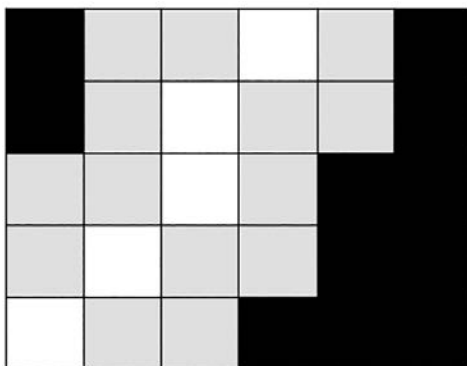
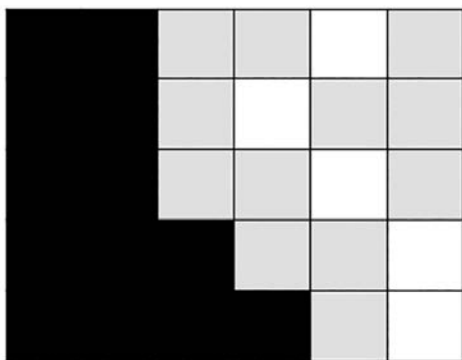
Ste jih uspeli opraviti? Je bilo težko? Kako ste se počutili po tem, ko ste nekaj dobrega storili? Udeleženci pripovedujejo. Če niso opravili izziva, jih spodbudimo, da ga opravijo danes ali do konca oratorija.

POT SKOZI VOTLINO

Kot je Bilbo hodil skozi votlino in zaupal, da bo prišel skozi, tako mu sledimo tudi mi.

Na tleh s kredo narišemo (ali uporabimo ploščice, lepilni trak ...) eno ali več kvadratnih mrež 4x6 po spodnjih načrtih:





Kvadratki naj bodo tako veliki, da udeleženci vanje lahko stopijo. Voditelj igre stoji na eni strani »votline« in ima narisano pravo pot skozi, udeleženci pa stojijo na drugi strani ter morajo pot poiskati sami. Iščejo jo s poskušanjem. Če stopijo na pravo (belo) polje, lahko nadaljujejo, sicer je za poskušanje na vrsti naslednji udeleženec. Udeleženci se med sabo gledajo, da hitreje poiščejo pot. Stopijo lahko na polje, kjer je pot, če pa stopijo na »sivo polje«, pomeni, da so stopili na rob prepada. Vnaprej še vedno lahko poskusijo najti pot. Če pa stopijo na »črno polje«, so padli v prepad in v naslednjih krogih ne sodelujejo več. Za prvo polje udeležencem pove voditelj igre. Lahko igramo več iger, pri čemer vsakokrat uporabimo drugačno polje.

Oznanilo

OBNOVA BESEDILA S POMOČJO PRELUKNJANEGA BESEDILA

Na velik plakat (vsaj A3) natisnemo obnovo zgodbe drugega dneva tako, da nekaj besed spustimo (besede v oklepajih leže) in namesto njih naredimo prazne prostorčke oziroma pustimo prazno črto (glej e-gradivo). Manjkajoče besede napišemo na kartončke in jih razdelimo udeležencem, ti pa jih razporedijo na pravo mesto v besedilu na plakatu.

Družčina dospe do Meglenega **gorovja** in se loti vzpenjanja. Pred mrazom in vetrom jih reši Bilbovo naključno odkritje **podzemne votline**. A med počitkom škrate ugrabijo **goblini** in **Bilbo** ostane sam v temnem rovu. Čisto po naključju najde nenavaden (**prstan**). Naleti tudi na temačno, zlonamerno bitje. **Golum**, tako je bitju ime, pristane, da Bilba ne bo pojedel, če ga premaga v reševanju **ugank**. Ko Bilbo bolj po srečnem **naključju** kot lastni pameti zmaga in želi oditi, Golum odkrije, da je izgubil svojo največjo **dragocenost** – čarobni prstan. Takoj posumi, da mu ga je ukradel Bilbo, in ga ni več pripravljen izpustiti iz rok. Bilba reši prav najdeni čarobni prstan, po zaslugi katerega postane **neviden** – potem ko mu po naključju ravno v pravem trenutku zdrсне na **prst**. Toliko naključij! Ali pa je morda na delu **Božja previdnost** ...

POGOVOR PO ZGORNJI DEJAVNOSTI

S pomočjo spodnjih vprašanj razložimo besede, ki so zapisane na kartončkih.

- Kaj je Megleno gorovje? (*Gorovje, ki ga je družčina morala prečkati na poti do Samotne gore.*)
- Kdo so goblini? (*Zlobna bitja, ki so živela v tej gori.*)
- Kdo je Bilbo? (*Hobit, zmikavt v družčini – tisti, ki je iznajdljiv, vztrajen, zvit.*)
- Kakšno lastnost je imel prstan? (*Če si si ga nadel, te je naredil nevidnega.*)

- Kdo je Golum? (*Zlonamerno bitje, ki je živelo v tem gorovju.*)
- Katere naključne dogodke je Bilbo doživel v današnji zgodbi? (*Našel je podzemno votlino, ravno njega goblini niso ugrabili, našel je prstan in ta mu je v pravem trenutku zdrsil na prst, bolj po naključju kot s pametjo zmagal pri ugankah.*)
- Ali tudi vi kdaj doživite kakšno naključje?

»Se je tudi vam že kdaj zgodilo, da ste doživeli navidezno naključje, ki se je izkazalo za Božjo previdnost? (npr. da srečamo nekoga, ki ga že dolgo nismo videli; da se na isti krožek kot jaz vpiše moj dober prijatelj iz vrtca; da se nam zgodi, da se za las izognemo kakšni nesreči; da imamo v župniji dobrega duhovnika ...) Preko takšnih doživetij nas Bog vodi in spremlja k dobremu. Je nekakšen pastir, ki nam govori, kaj je prava pot.«

Svetopisemski odlomek: Dobri pastir – Ps 23,1-4.6

(Preberemo svetopisemski odlomek dneva – če se le da, iz Svetega pisma. Besedilo sicer najdemo tudi na začetku izhodišča za ta dan. Udeležence lahko vprašamo, če znajo poiskati odlomek v Svetem pismu, in če ne znajo, jim razložimo, kako se ga poišče.)

POGOVOR

- Zakaj je Bog, naš pastir? (*Ker nas vodi k dobremu.*)
- Do česa nas vodi? (*Do vode počitka, do zelenih pašnikov, vodi nas po pravih stezah.*)
- Kaj vse to pomeni? (*To pomeni, da nas želi pripeljati do nečesa lepega.*)
- Kaj predstavljajo zeleni pašniki in potoki? (*Predstavljajo dobre stvari v našem življenju.*)
- Kaj so dobre stvari v našem življenju? (*Prijateljstvo, razumevanje, veselje, mir ... Te vrednote so bolj pomembne od dobrega telefona, novih čevljev in najboljših sladkarij. Bog to ve in zato nas vodi do njih – tudi preko dogodkov, ki se nam zdijo naključje, pa nam jih v resnici On pripravi. On vidi vnaprej, kje je tista prava pot, po kateri bomo do njih prišli.*)

■ Dejavnost

POGOVOR o tem, kdaj so udeleženci doživeli Božjo previdnost:

Pripravimo sliko velikega Božjega očesa (trikotnik z očesom), ki predstavlja Božjo previdnost. Udeležencem naročimo, naj se poskušajo spomniti dogodka, preko katerega jih je Bog spremljal in varoval (npr. pred avtomobilsko nesrečo, kadar so bili žalostni, da so v hribih našli pot ...). To zapišejo na kartončke in ko končajo, jih razporedijo okoli Božjega očesa. Med seboj si podelijo, kako jih je Bog spremljal.

■ Molitev

Znamenje križa

Gospod, ti nas na naši življenjski poti tolažiš, spremljaš in vodiš k dobremu. Velikokrat nas varuješ pred hudim tudi preko naših angelov varuhov. Za to smo ti hvaležni in te prosimo, da nas varuješ tudi vnaprej.

Sveti angel, slava Očetu

Znamenje križa

Pesem: Preišči me, o Bog, Mnogo sem prehodil poti

KATEHEZA ZA TRETJE TRILETJE

Pripomočki trak/šal za oči, pripomočki za poligon npr. stoli, miza, itd. listi za osebno delo, pisala

Vstopno mesto (10min)

ZAUPANJE SKOZI LABIRINT ŽIVLJENJA

Priprava prostora: Vnaprej postavimo čim bolj zapleten poligon. Poligon naj ima več poti, ki naj si bodo med seboj različne. Ovire naj bodo postavljene tako, da se je nekje potrebno skloniti, se splaziti ali splezati čez oviro.

Udeleženci se razdelijo v več manjših skupin po štiri ali pet oseb. Vsaka skupina se postavi v kolono na začetku svojega poligona in prvemu v koloni zaveže oči. Drugi v koloni mora odvoditi prvega skozi poligon samo z besednim navodilom. Ko pride do cilja, si sname trak iz oči in teče nazaj k svoji skupini, kjer si tisti, ki je prej dajal navodila, pokrije oči in začne premagovati poligon. Tokrat mu daje navodila naslednji, ki je za njim v koloni. Tako se nadaljuje, dokler poligona ne premagajo vsi člani skupine.

Začnejo vse skupine naenkrat. Zmaga skupina, katere člani prvi premagajo poligon. Animatorji lahko poljubno predstavljamo elemente poligona, medtem ko udeleženci tekmujejo, a le tako, da za udeležence ne bo nevarno.

Povzamemo: Ne glede na to, kakšne ovire so bile na poti, smo jih bolj ali manj uspešno premagali. Gotovo pa smo čez poligon prišli hitreje, ker nas je nekdo vodil, kot če bi bili nevo-den. Naš prijatelj je bdela nad našimi gibi in nas poskušal čim boljše usmeriti, da bi lahko mi (naša skupina) na koncu zmagali. Mi pa pri tem nismo bili pasivni, ampak smo mu zaupali in se ravnali po njegovih navodilih. Poleg tega smo morali njegov glas razbrati med ostalimi glasovi, ki pa nas ne bi usmerjali po pravi poti, in smo se mu morali posebej posvetiti.

Oznanilo (15 min)

POGOVOR

- Vas je bilo že kdaj strah za vašo prihodnost? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)
- Ste kdaj že doživeli božjo previdnost? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)

Navzujoč se na odgovore povzamemo: V vsakem trenutku, ne glede na to, kje smo, soustvarjamo to, kar nam je podarjeno iz Gospodovih rok. Bog ima svoj načrt, ki ga ne poznamo v celoti, vendar nas vabi, da smo v njem soudeleženi. On pa ves čas bdi nad nami in skupek Njegovih ukrepov in posegov preko katerih nas vodi k večji polnosti in popolnosti imenujemo Božja previdnost. Gospod nas spremlja in točno ve kako delujemo in kakšne posledice bo imelo naše dejanje in ga (dejanje) obrača v dobro, zato se nam nikoli ni treba bati.

Zanimivost: V Svetem pismu je stavek: »Ne boj se« napisan 248-krat, hkrati pa nas Gospod še na veliko načinov vabi, naj se ne bojimo. V glavnem, Bog, nam hoče povedati, da je strah na poti z Njim popolnoma odveč.

- Od česa mislite, da je odvisna naša pot življenja? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)

Povzamemo: Naša pot je odvisna od naših odločitev, saj nam Bog podarja svobodno voljo. Bog nam jo podarja, da bi človek v svobodi sam od sebe želel iskati in izbrati Gospoda (ne zla). Gospod si želi, da bi čim bolj sodelovali z Njim, kar bi se kazalo skozi naša dejanja v življenju. Torej je svobodna volja dostojanstvo osebe, da je sam gospodar svojih dejanj. Hkrati pa je tudi odgovornost sprejeti njihove posledice.

Kaj pa o tem piše v Svetem pismu?

Svetopisemski odlomek: **Dobri pastir – Ps 23,1-4.6**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

Navežemo se na odlomek, kjer je omenjeno, da nam nič ne manjka. Nato vprašamo udeležence: Kako to, da potem Gospod dopušča trpljenje? *(Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.)*

Povzamemo: Bog dopušča trpljenje, da bo iz njega naredil dobro. Tako, kot iz dobrega naredi še boljše. »Sicer pa vemo, da njim, ki ljubijo Boga, vse pripomore k dobremu, namreč njim, ki so bili poklicani po njegovem načrtu.« (Rim 8,28) Gospod Bog je dober in nikoli ni izvir zla. Človeku želi vedno in edino le najboljše in ga v vseh, tudi v najtežjih situacijah vodi k dobremu.

- Glede na to, da Bog vse obrne k dobremu, ali to pomeni, da se nam ni potrebno truditi? *(Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.)*

Povzamemo: Še vedno moramo narediti vse, kar je v naši moči za dosego cilja. Kar pa ni v naši moči, prepustimo Gospodu in za ta namen molimo. Ravno molitev nas odpira za to, da sploh lahko sprejmemo obilne milosti, ki nam jih podarja Gospod. Kadar nismo prepričani, kaj je Gospodova volja, nas Gospod povabi k molitvi in branju Svetega pisma, da nam preko svoje Besede razodene, kaj je najboljše za nas. Bog sam namreč »po svojem blagohotnem načrtu« deluje v človeku. (Flp 2,13)

Ni vse del božjega načrta, npr. greh in njegove posledice niso v božjem načrtu, a tudi to obrne v dobro. Po drugi strani pa so naravne danosti npr. naša družina, naša zunanost, itd. del božjega načrta, saj nas je Gospod ustvaril iz čiste dobrote do nas. Zelo močno nas ljubi in nas nikoli ne bi pustil samih. Gospodovo varstvo podarja varnost, mirnost in gotovost glede prihodnosti.

■ Dejavnost (10 min)

RESNIČNO ŽIVLJENJE



Obrazložimo zgornjo sličico, ki prikazuje, da nam v življenju ne gre vedno »vse po maslu«.

Razdelimo liste, ki jih imajo udeleženci za osebno delo skozi cel teden.

Kaj na poti do izpolnitve tvoje poklicanosti lahko storiš ti in kaj ne? Napiši konkretne dejavnike pri uresničevanju svoje poklicanosti: tisto, kar lahko doprineseš sam in tisto, kar moraš prepustiti in zaupati Bogu. Ni ti treba izpolniti celotne tabele, če ne uspeš, napiši to, kar iskreno zmoreš. Ne glede na to pa nikoli ne škodi razmišljati o tem.

	Sam lahko za to storim ...	Gospodu prepuščam ...
raven (svetost)		
raven (življenjski stan)		
raven (sedanje poslanstvo)		

■ **Molitev** (5 min)

Prižgemo svečo ob križu.

Znamenje križa

Gospod, zahvaljujemo se ti, ker smo tako prečudovito ustvarjeni. Zahvaljujemo se ti, da si z nami in nas vodiš. Hvala ti, ker si nam podaril svobodno voljo in zaupanje, da lahko izberemo tebe. Hvala ti za vse preizkušnje, ki si jih vnaprej videl in blagoslovil, da nikoli niso pretežke za nas in so vedno odmerjene skozi tvojo veliko Ljubezen do nas. Hvala, ker nam vsak trenutek podarjaš moč, da nobena preizkušnja za nas ni pretežka. Hvala ti, ker si nam tako blizu, da nas nosiš v naročju, saj si Ljubeči Oče. Hvala ti, ker nas varuješ in pelješ k morjem počitka.

Prosimo te, da bi v burnem vsakdanu zmogli najti tih kotiček srca preko katerega govoriš Ti. Prosimo Te, da bi z veseljem sledili Tvojim navdihom, da bi izpraznili duha tega sveta, duha hrupa, primerjanja in napuha in bi se napolnili s Tvojim duhom tišine, miru in zadovoljstva.

Gospod, uporabi nas, da bomo svetili tudi drugim. Amen.

Pesem: Po vodi ali Gospod je moj pastir (katerakoli uglasbitev) ali Ščit in meč

Znamenje križa

3. dan: VZTRAJNOST



Simbol: kapnik

Svetopisemski odlomek:

Bog reši Izraelce čez morje – 2 Mz 14,10-18

Ko se je faraon bližal, so Izraelovi sinovi vzdignili oči in zagledali Egipčane, ki so šli za njimi. Izraelovi sinovi so se silno prestrašili in so vpili h Gospodu. Rekli so Mojzesu: »Ali mar ni bilo grobov v Egiptu, da si nas odpeljal, da umremo v puščavi? Kaj si nam storil, da si nas izpeljal iz Egipta? Ali ti nismo že v Egiptu govorili in rekli: »Pusti nas, da služimo Egipčanom!« Saj bi bilo boljše za nas, da bi služili Egipčanom, kakor da umremo v puščavi.« Mojzes je rekel ljudstvu: »Nikar se ne bojte! Vztrajajte in videli boste rešitev, ki vam jo danes nakloni Gospod. Kajti kakor danes vidite Egipčane, jih ne boste videli nikdar več. Gospod se bo bojeval za vas, vi pa ostanite mirni!«

Gospod je rekel Mojzesu: »Kaj vpiješ k meni? Ukaži Izraelovim sinovom, naj se odpravijo! Ti pa povzdigni palico in iztegni roko nad morje in ga razdeli, da bodo šli Izraelovi sinovi po suhem sredi morja! In jaz bom zakrnil srce Egipčanom, da pojdejo za njimi. Potem bom pokazal svoje veličastvo nad faraonom in vso njegovo vojsko, nad njegovimi vozovi in konjeniki. Egipčani bodo spoznali, da sem jaz Gospod, ko pokažem svoje veličastvo nad faraonom, nad njegovimi vozovi in konjeniki.«

Cilji kateheze:

- Spoznavni** Udeleženci spoznajo, da je vztrajnost nujno potrebna za osebno in skupno doseganje ciljev.
- Doživljajski** Udeleženci se preko vaje preizkusijo v vztrajnosti in doživijo, da se vztrajnost splača.
- Dejavnostni** Udeleženci naredijo osebni načrt za vztrajnost na področjih, ki so zanje pomembna.

RAZLAGA ZA ANIMATORJE

Povzetek zgodbe

Po pobegu izpod Meglenega gorovja Bilbo najde skrate in Gandalfa, ki so se tudi srečno rešili. Skupaj nadaljujejo pot do Mračnega gozda, kjer jih Gandalf zaradi nujnih opravkov zapusti. Sami zakorakajo na dolgo pot skozi začarani gozd, kjer je preizkušena njihova vztrajnost. Za povrhu jih ujame ogromen pajek, iz pajčevine katerega jih pogumno reši Bilbo.

Po mnogih preizkušnjah končno dospejo do Samotne gore. Po kratkem neuspešnem iskanju skrivnega vhoda bi skratje najraje kar obupali. K sreči več vztrajnosti premore Bilbo, ki končno najde skrita vrata v goro.

Razlaga zgodbe

Kljub začetnemu odporu se Bilbo na svojo pustolovščino naposled odpravi navdušen, vznemirljen in s hitrim korakom. Nato se pričnejo prvi izzivi in premagovanje prvih težav. Preizkušan je preko meja, za katere je mislil, da jih je sposoben. Večtedensko enolično stopanje po stezi

skozi začarani Mračni gozd bi lahko bila kaplja čez rob. Bilbu se zdi, da ne zmore niti koraka več, in Tolkien v njegovo glavo ničkolikokrat polaga misel, kako lepo bi bilo namesto na težavni poti biti doma ob topli peči. A vseeno gre naprej in vztraja. S preizkušnjami pa se tudi krepí in mu raste pogum. Sploh od trenutka, ko se od njih loči njihov "angel varuh", Gandalf. Bilbo kmalu spozna, da so škratje sicer polni velikih besed, toda največkrat potrebujejo ravno njegovo pomoč, da jih reši iz zagate. Počasi raste v svoji novi vlogi junaka. Če se je 2. dan pred Golumom rešil bolj po zaslugi srečnih naključij in Božje previdnosti, se danes v trenutku nevarnosti trezno sooči s strašnim pajkom, da bi rešil sebe in svoje škratje prijatelje.

Po pobegu od pajka škrate in Bilba ujamejo gozdni vilini, kar je v oratorijski zgodbi le omenjeno. A tudi tam je na Bilbu, da škrate reši iz zagate. Tu mora pogumu in vztrajnemu čakanju na priložnost za pobeg dodati še iznajdljivost, da škrate uspe rešiti iz ječe.

Ko dospejo do Samotne gore in iščejo skrivni vhod, škrate ponovno izda njihova vihrava narava. Hitro obupajo in prenehajo z iskanjem. K sreči Bilbo premore toliko modrosti in vztrajnosti, da mu uspe najti vhod.

■ Aktualizacija vrednote

Vztrajnost je ena izmed najpomembnejših kreposti, zaradi katere po začetnem navdušenju nad poklicanostjo, ob težavah ne obupamo in se ne vrnemo "domov". Za gorečnostjo in zagnanostjo vedno pridejo nepredvideni naporí in skušnjava, da bi vrgli puško v koruzo. Zato ne moremo dokončati poti, če nismo opremljeni z vztrajnostjo. Danes, ko nam je toliko stvari olajšanih in smo navajeni, da lahko vsako stvar, tudi če jo naročimo iz Kitajske, dobimo v zelo kratkem času, je ta krepost še toliko pomembnejša.

Zavedati se moramo, da nobena pot do pomembnega cilja ne bo lahka. Če bi bila, bi ga dosegel vsak. Težave lahko torej pričakujemo. Zato brez vztrajnosti svojih ciljev enostavno ne bomo dosegli. Za pomembne stvari se je potrebno potruditi, brez tega ne gre.

Tokratna zgodba nas torej vabi k razmisleku o pomenu vztrajnosti za naše življenje. Kaj lahko v resnici dosežemo, če odnehamo ob prvem naporu? Ali sploh obstaja kakšen človek, ki ga občudujemo, ki ne bi vztrajal na svoji poti? Pomislimo lahko na športnike, izumitelje, podjetnike ... in tudi svetnike. Lahko smo prepričani, da za nobenega od njih ne bi slišali, če ne bi premogli vztrajnosti.

In še beseda o razliki med vztrajnostjo in trmo. Josh Shipp ju je definiral: »Vztrajnost je trma z namenom.« Trma je torej sama sebi namen, če pa jo usmerimo v nek cilj, lahko govorimo o vztrajnosti. Ali drugače: »Trmasti smo, ko ne odnehamo v nečem, kar koristi ali paše le nam.« O vztrajnosti pa govorimo, ko ne odnehamo in naredimo do konca neko nalogo ali odgovornost, tudi ko je težko.

■ Razlaga simbola

"Kot kapljica v morje" je znana prisposoda neznatnosti, drobnosti in nepomembnosti. Z eno samo kapljico si ne moremo kaj dosti pomagati. Ne odžeeja nas, z njo ne moremo ničesar skuhati in ničesar umiti. Prav tako ne boli, tudi če pade na nas s še takšne višine. Pa vendar so prav drobne kapljice vode tiste, ki ustvarjajo mogočne kapnike in druge jamske oblike, ki nam jemljejo dih. Kapljice, ki padajo in padajo in padajo ...

Za simbol vztrajnosti smo zato izbrali kapnik, saj ponazarja, kaj lahko storijo tudi drobna dejanja, če jih delamo z vztrajnostjo.

Razlaga svetopisemskega odlomka dneva

V izbranem svetopisemskem odlomku Bog izraelsko ljudstvo (in z njimi vse nas) neposredno spodbuja k vztrajnosti. Pravzaprav v trenutku njihovega obupovanja in dvoma od njih zahteva le to: »Vztrajajte in videli boste rešitev.« Zdi se celo, da je vztrajnost glavna krepost, ki jo Bog želi naučiti Izraelce na njihovi dolgi poti do obljubljenega dežele. Njihova skušnjava, da bi obupali, nehali zaupati Bogu in se vrnili na stara pota nesvobode v Egiptu, se v zgodbi Exodusa pojavlja spet in spet. Bila je celo tako močna in so ji bili tako podvrženi, da je Bog zaradi nje spremenil svoj prvotni načrt in Izraelce v puščavi zadržal celih 40 let.

Dogodek prehoda čez Rdeče morje, ki ga opisuje odlomek, je prvi v nizu njihovega obupovanja in želje po vrnitvi v Egipt, ko jih zadane preizkušnja. Bog jim je ravnokar pokazal, kakšnih čudežev je sposoben, in se jih je pripravljen poslužiti, da bi jih rešil iz suženjstva. A takoj, ko zagledajo v daljavi egiptovsko vojsko, jih premaga strah, nezaupanje in obup.

K sreči jih Mojzes spodbudi, naj se ne bojijo, temveč vztrajajo na poti z Bogom. In Bog ne zataji. Naredi enega najslavnejših čudežev v zgodovini, ko razdeli Rdeče morje in Izraelcem omogoči varen prehod, egiptovsko vojsko pa porazi.

Ta zgodba nam daje pomembno in resnično sporočilo za naše duhovno življenje. Tako kot Izraelcem, Bog tudi nam obljublja, da bo z nami, da nas bo varoval in nas spremljal. Od nas želi le, da mu zaupamo in vztrajamo pri hoji za Njim. Tako smo lahko gotovi, da nas ne bo pustil na cedilu. Res, včasih so njegove rešitve naših problemov zelo "izvirne" oziroma predvsem drugačne, kot bi si želeli mi. Navadno vključujejo tudi naš trud in napor (le pogledjmo Izraelce na dolgi poti skozi puščavo ali pa navsezadnje Bilba, osamljenega sredi temnega podzemnega labirinta). Toda tudi rezultati so vedno čudovitejši, kot bi si jih lahko zamislili. Bilbo po težki preizkušnji najde prstan, ki ga naredi nevidnega, Izraelci pa so priče in protagonisti čudežne rešitve, o kateri govorimo še danes.

SKUPNI UVOD V KATEHEZO

1. Pomočnik pride oblečen v kombinezon s čelado in svetilko na glavi – kot jamar in za seboj vleče skrinjo zakladov.
2. Vodja: Ooo, a si bil tudi ti z Bilbom in škrati v jami in si pobegnil pred Golumom?
Pomočnik: V resnici ne, ampak sem šel v jamo iskat simbol za današnji dan, ki je sedaj spravljen v skrinji.
Vodja: Kaj bi lahko našli v jami in bi to bilo simbol v današnji zgodbi?
Nam lahko pomagaš, se lahko gremo uganko?
3. Pomočnik: Prav. Iz jame prihaja simbol zaklada za današnji dan in to je:
 - a) Kapnik.
 - b) človeška ribica.
 - c) podzemni vlakec.
 Iz skrinje zakladov vzame kapnik in ga pokaže.
4. Vodja. Ali mogoče kdo ve, kako dolgo raste kapnik?
 - a) En milimeter na 100 let (*pomočnik kaže z roko to velikost*).
 - b) En centimeter na 100 let** (*pomočnik kaže z roko to velikost*).
 - c) 10 centimetrov na 100 let (*pomočnik kaže z roko to velikost*).
 Včasih hitreje, včasih počasneje, vsekakor pa zelo dolgo časa.
Sem vas že prosil za aplavz mojemu pomočniku (*spodbudi k aplavzu*)?

5. In sedaj si predstavljajmo, da se voda odloči, da bo na nekem mestu naredila kapnik. Po enem mesecu voda ugotovi, da kapnik ni zrasel niti za en milimeter.
V tistem trenutku ima voda možnost, da obupa ter preneha z izdelovanjem kapnika. Lahko pa se nasprotno odloči, da ne obupa in ... *(pričakuje odgovor od poslušalcev, če je potrebno ponovi »in ...«)* vztraja.
 6. Tako je. Pomembna je vztrajnost. Vztrajnost je zaklad današnjega dne. Brez vztrajnosti ni kapnika. Vztrajnost je krepost, brez katere škrtje in Bilbo ne bi prišli skozi Mračni gozd.
 7. Kdo mi lahko pove, kje vse smo lahko videli vztrajnost v današnji zgodbi?
Pusti, da udeleženci ugotavljajo. Za pomoč in namige:
 - Ko je Gandalf opozoril na vztrajanje na poti: »Pod nobenim pogojem ne smete zaviti s poti.«
 - Ko je Bilbo rekel: »Dajmo, Kili, še malo, kmalu bomo imeli kakšen počitek.«
 - Ko je Dwalin rekel Thorinu: »Umiri se, še imamo čas, počasi je treba pogledati steno.«
 - Ko Bilbo reče: »Hej, škrtje!!! Tako dolgo pot smo naredili, zakaj bi sedaj takoj obupali? Kje je vaša vztrajnost?«
 - Bilbo in škrti so vztrajalo v dolgi hoji po Mračnem gozdu.
 - Bilbo se ni predal pajku.
 8. Če želimo, lahko eden od animatorjev *(vnaprej dogovorjeno in pripravljeno)* kratko pove primer, kako je on v kakšni življenjski situaciji zares uspel vztrajati.
- Več o vztrajnosti pa v katehezah ☺

KATEHEZA ZA PREDŠOLSKO OTROKE

Pripomočki bonbon za zmagovalca igre dan noč, Kratko Sveto pismo s slikami in list s citatom 2 Mz 14,13–14, »orodja« za poligon (stoli, klopi, mize, blazine, kolenice, lepilni trak, obroči, ... kar je na voljo animatorjem/lahko tudi rišemo s kreda na tla), široka koprena, lesene deščice/kartonasti koščki, nagrada, ki jo otroci dobijo na cilju končne dejavnosti

Vstopno mesto

DAN, NOČ

Voditelj igre izmenično govori »dan« in »noč«, glede na to, kaj želi, da otroci naredijo. Če reče »dan«, otroci vstanejo/stojijo, če reče »noč«, otroci počepnejo/čepijo. Kdor se zmoti, izpade. Cilj igre je, da otroci vztrajajo v igri, dokler ne izpadejo. Igra se zaključi, ko v igri ostane samo en otrok (zmagovalec).

Zmagovalec za nagrado dobi bonbon.

Oznanilo

Svetopisemski odlomek: **Bog reši Izraelce čez morje – 2 Mz 14,10–18**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

S svojimi besedami pripovedujemo zgodbo ob slikah v *Kratkem Svetem pismu s slikami* (str. 122–125). Preberemo le naslednji vrstici (lahko sta zapisani na listu): »Mojzes je rekel ljudstvu: "Nikar se ne bojte! Vztrajajte in videli boste rešitev, ki vam jo danes nakloni Gospod. Kajti kakor danes vidite Egipčane, jih ne boste videli nikdar več. Gospod se bo bojeval za vas, vi pa ostanite mirni!"«

POGOVOR

Z otroki se pogovorimo o odlomku. Skupaj razmislimo, kje lahko v njem najdemo današnjo vrednoto – vztrajnost. Navežemo se lahko na igro »dan-noč«. Kdor je najbolj vztrajno zbrano poslušal, je zmagal.

- Kako so se počutili Izraelci, ko so z Mojzesom dolgo hodili po puščavi?
- So se hoteli predati?
- Kaj jim je rekel Mojzes?
- Kako jim je pokazal, da je vredno vztrajati?
- Kaj pomeni, da vztrajaš?
- Ste se vi kdaj počutili, da bi se radi predali? (Naj naštejejo svoje primere.)
- Ste potem vztrajali? Zakaj?
- Kdo je najbolj vztrajal pri igri »dan-noč«, najbolj vztrajno poslušal?
- Se je splašalo vztrajati?

■ Dejavnost

HOBITOVA POT

Otroci se skupaj odpravijo po hobitovi poti čez raznolik in relativno dolg poligon, ki ga predhodno pripravimo s pomočjo rekvizitov, ki so nam na voljo. Če smo zunaj, lahko poligon narišemo na tla s kredami. Poligon naj bo dovolj dolg in dovolj zahteven, da bodo otroci že pomislili, da bi se raje predali kot vztrajali.

Ideje za dejavnosti znotraj poligona:

- lazenje po vseh štirih s hrbtom navzgor,
- lazenje po vseh štirih s hrbtom navzdol,
- plazenje pod stolom/mizo/klopjo,
- plazenje čez stol/mizo/klop,
- skakanje po eni nogi,
- sonožni poskoki naprej in nazaj,
- sonožno preskakovanje kolebnice levo in desno,
- samokolnica, pri kateri se otroci držijo za kolena (zaradi lažje izvedbe (ravnotežje, moč)),
- žabji poskoki ...

Na koncu poligona otroci pridejo do široke koprene, ki jim zapira pot in predstavlja deročo reko. Zaradi njene širine in napadalnih morskih živali v morju, ne morejo iti čez. Z izzivi si morajo otroci kos za kosom prislužiti dele mostu (lesene deščice, kartonaste koščke), ki ga bodo postavili čez nevarno reko, da jo bodo lahko prečkali in prišli na cilj.

Ideje za izzive:

- Spomnite se petih vodnih živali.
- Spomnite se žival na črko ... (poljubna črka).
- Spomnite se treh živali s krili.
- Spomnite se petih predmetov rjave barve.
- Zapojte in zaplešite refren oratorijske himne.
- Naredite pet počepov.
- Poiščite dobro lastnost za vsakega izmed članov skupine.
- Vsak od članov skupine naj se spomni, kje bi lahko on od zdaj naprej bolj vztrajal.
- ...

- Sestavite kratko molitev, da bi znali vztrajati, da ne bi obupali. (Otroke spodbujamo, jim pri sestavljanju molitve pomagamo in jih spomnimo na to, da bi med hojo po hobitovi poti skoraj obupali. Opomnimo jih, kako pomembno je vztrajati in da se to splača.)

Na koncu poligona otroci dobijo nagrado kot simbol, da se trud in vztrajnost splačata.

■ Molitev

Z otroki se posedemo v krog.

Znamenje križa

Zmolimo molitev, ki so jo otroci sestavili med dejavnostjo.

Znamenje križa

Pesem: Svetel plamen

KATEHEZA ZA PRVO TRILETJE

Pripomočki karte ali jenga kocke, pisala, papir, sveča, kreda/pleskarski selotejp za igro
»Minsko polje«

■ Vstopno mesto

SESTAVLJANJE STOLPA

Udeležence razdelimo v pare. Vsakemu paru damo nekaj kart ali pa kock »jenga«, iz katerih morajo sestaviti stolp. Potem se z udeleženci na kratko pogovorimo gradnji:

- Kaj je bilo potrebno pri tej igri?
- Ali ste vsi vztrajali, da ste stolp zgradili do konca?
- Kaj ste storili, če so vam karte/kocke padle?
- Zakaj je bilo dobro, da ste pri gradnji vztrajali? (Da so dokončali nalogo, da so doživeli zadovoljstvo ob dobro zgrajenem stolpu, da so se skupaj zabavali ...)
- Če hočemo dobro igrati nek šport oziroma inštrument, ali moramo biti pri tem vztrajni? Zakaj?
- Spomnite se, kdaj ste nazadnje pri čem vztrajali, ste se še posebej potrudili, ko vam ni šlo. Delite z ostalimi.

(Namesto sestavljanja stolpa se lahko igramo tudi kakšen daljši bans ali igro, ki bo preizkusil našo vztrajnost, na primer bans »En mali slonček«, »Lavrencija« ... Pogovor v tem primeru prilagodimo bansu.)

Povzamemo: Tako kot ste vi morali biti vztrajni pri tej gradnji, če ste hoteli dokončati stolp, je moral biti vztrajen tudi Bilbo skupaj s škrti na svojem dolgem in nevarnem potovanju do Samotne gore.

POVZETEK ZGODBE

- Kakšne izzive so imeli na poti? *(Na poti skozi Mračni gozd jih je ujel ogromen pajek.)*
- Kdo jih je rešil iz pajčevine? *(Bilbo.)*
- Ali jim je uspelo najti skrita vrata? Ali so prej obupali? *(Škratje so že mislili obupati, vendar Bilbo ni obupal in jih je našel.)*

Oznanilo

»Ali veste, kdo v Svetem pismu je moral pokazati veliko vztrajnosti? Morali so čakati dolga leta, preden so prišli v obljubljeni deželo. *(Izraelci.)* Dolgo časa je ljudstvo Izrael trpelo hudo stisko in pomanjkanje v Egiptu. Bog je videl njihovo trpljenje in poslal Mojzesa, s katerim jih je popeljal v obljubljeni deželo. A morali so kar štirideset let potovati, pri čemer so morali biti pogumni in vztrajni.«

Svetopisemski odlomek: **Bog reši Izraelce čez morje – 2 Mz 14,10-18**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

POGOVOR

- Zakaj so bili Izraelci obupani? *(Egipčani so jih zasledovali.)*
- Kaj so storili, ko so se bali? *(Prestrašili so se in obupovali ter prosili, naj jih Bog reši.)*
- Kdo je opogumil ljudstvo in kako? *(Mojzes. Rekel jim je, naj se ne bojijo, naj vztrajajo in bodo videli rešitev, ki jim jo nakloni Bog.)*
- So se vam zdeli Izraelci vztrajni?
- Se vam zdi Bog vztrajen?
- Zakaj je pomembno, da smo vztrajni?
- Ali je vedno dobro, da smo vztrajni? *(Da.)*
- Kakšna pa je razlika med vztrajnostjo in trmo? *(Vztrajnost je trma z namenom. Trmasti smo, ko ne odnehamo v nečem, kar koristi ali paše le nam. O vztrajnosti pa govorimo, ko ne odnehamo in naredimo do konca neko nalogo, tudi ko je težko.)*

Dejavnost

MINSKO POLJE – MORJE MORSKIH PSOV

Kot so morali Izraelci potovati čez morje, bo tudi to naloga udeležencev. Udeležence razporedimo v kolono. Njihova naloga je, da vsi prečkajo morje z enega brega na drug breg in se pri tem ognejo morskih psov.

Morje predstavlja polje, ki je razdeljeno na več kvadratov, ki ga narišemo na tla s kreda ali oblikujemo z lepilnim trakom. Na polje stopajo eden po eden, po polju pa se lahko premikajo le za eno polje naprej ali vstran. Če udeleženec stopi na polje z morskim psom, zavpijemo: »Morski pes!« Mora se vrniti na konec kolone in kasneje poskusiti še enkrat.

Na katerih poljih stojijo morski psi, moramo določiti vnaprej. Lahko si pomagamo s predlogami na skicah, lahko pa si izmislimo tudi svoje polje. Če imamo čas in je igra udeležencem zabavna, jo lahko ponovimo večkrat z različno razporejenimiorskimi psi.

C			
B			
A			
	1	2	3

C			
B			
A			
	1	2	3

C			
B			
A			
	1	2	3

C			
B			
A			
	1	2	3

C			
B			
A			
	1	2	3

C			
B			
A			
	1	2	3

■ Molitev

Znamenje križa

Pesem: Po vodi (pesem predvajamo med njihovim zapisovanjem)

Udeleženci dobijo papir in pisalo. Zapišejo, na katerih področjih v svojem življenju bodo vztrajali. Kako se bodo trudili naprej, za kaj. Ko končajo, svoje liste prinesejo k svečki, v molitveni kotiček ali na oltar, če smo v kapeli.

Bog, Ti si pomagal Izraelcem, da so prečkali morje. Ob njih si vztrajal, tudi ko so se obrnili od Tebe. Tako kot Izraelcem, daj tudi nam vztrajnosti, da ne bomo odnehali, tudi ko bomo izgubili upanje. Da bomo vztrajali v molitvi, v dobrih delih, v ljubezni, in da nas nič ne bo oddaljilo od Tebe. Bodi z nami tudi, ko se bodo drugi iz nas norčevali in govorili, da ne bomo uspeli.

Oče naš, Zdrava Marija, Slava očetu

Znamenje križa

Pesem: Aleluja (Jaz bom vedno hodil za teboj)

KATEHEZA ZA DRUGO TRILETJE

Pripomočki Sveto pismo, bonboni, (slike o Izraelcih – e-gradiva), štoparica, načrt vztrajnosti (e-gradiva), pisala.



oratoriji.net/e-gradiva2023

Vstopno mesto

BONBONI

Vsak udeleženec dobi en bonbon. Povemo navodilo: »Če nihče ne poje svojega bonbona do konca kateheze, na koncu kateheze skupaj dobite vrečko bonbonov.« Če nobeden od udeležencev ne poje svojega bonbona, na koncu res dobijo vrečko bonbonov. Če pa kakšen udeleženec poje svoj bonbon, ostali, ki svojega niso pojedli, dobijo vsak en dodatni bonbon iz vrečke, česar pa na začetku ne povemo. Tako bodo udeleženci vmes morda v večji skušnjavi, vendar na koncu poudarimo, da se je vseeno splačalo vztrajati.

OBNOVA ZGODBE

Udeležence razdelimo v pare (ali manjše skupine) in jim določimo eno osebo, ki je nastopala v igrici (Tolkien, Gandalf, Bilbo, Thorin, Dwalin, Kili in pajek). Najprej se po parih pogovorijo, kaj se je s to osebo danes dogajalo (kaj je rekla, počela) in nato ugotovitve predstavijo še ostalim.

Povzetek zgodbe za animatorja:

- Tolkien:** Pripovedovalec; vmes pripoveduje o tem, kako so družino zajeli in ugrabili vilini, s pomočjo Bilba pa so pobegnili tako, da so se skrili v lesene sode in v njih potovali po reki do mesta na Jezeru, ki leži ob vznožju Samotne gore.
- Gandalf:** Za nekaj časa zapusti družino, saj mora po pomembnih čarodejskih opravkih. Preden odide, družini preda modrost: »Ko tema ti bo pot zakrila, jo luna spet bo osvetlila.«
- Bilbo:** Škratoma in Gandalfu najprej pove, kako je našel pot iz gore. Med hojo po Mračnem gozdu postane utrujen. Ko jih med spanjem napade pajek, ga Bilbo prežene. Pri Samotni gori vztraja pri iskanju ključavnice in spodbuja škrate, da tudi oni ne bi obupali. Najde ključavnico in skrivni vhod v jamo.
- Thorin:** Neučakano čaka na Bilba, da bo prišel iz gore, mudi se mu naprej. Družini pove, da je Mračni gozd začaran in da skozenj vodi le ena varna pot. Na koncu obupa in misli, da ne bodo našli ključavnice za skrivni vhod v Goro.
- Dwalin:** Na začetku opozori Thorina, naj počakajo Bilba, saj so družina in morajo držati skupaj. Bilba na poti skozi Mračni gozd spodbuja in mu ponudi oporo, na koncu pa bodri Thorina, da imajo še čas, da poiščejo ključavnico.
- Kili:** Hvaležen je Gandalfu, ki je škrate rešil pred goblini. Na straži v Mračnem gozdu zaspi in medtem jih napade pajek. Ko prispejo do gore, želi njeno steno prebiti kar z mečem, vendar je preveč trdna.
- Pajek:** Napade škrate in Bilba, jih ovije v pajčevino in jih želi pojesti.

POGOVOR

- Katera lastnost je bila ključna, da je družčina na koncu prišla do gore in je Bilbo našel ključavnico? (*Vztrajnost.*)
- Kakor je družčina vztrajala, je prav, da tudi mi vztrajamo. To za nas želi tudi Bog. Bog je želel, da je bilo vztrajno tudi ljudstvo v stari zavezi, ki jim je Bog obljubil, da jih bo rešil iz sužnosti. Morda kdo ve, o katerem ljudstvu govorim? (*O Izraelcih.*)

Lahko natisnemo slike s prikazom spodnjih dogodkov, da si jih udeleženci lažje predstavljajo, ko pripovedujemo (glej e-gradiva) ali pokažemo slike iz Kratkega Svetega pisma s slikami.

Izraelci so bili ljudstvo, ki si ga je Bog izbral, da bo zanj še posebej skrbel in da bo v to ljudstvo poslal odrešenika za ves svet – Jezusa. Več kot 1000 let, preden se je Jezus rodil, pa so bili Izraelci sužnji v Egiptu, v drugi državi. Za Egipčane so morali opravljati veliko napornega dela. Bog je zato naročil Mojzesu, enemu od Izraelcev, naj pobegnejo iz Egipta in grejo na pot v drugo deželo. To so zares storili – pobegnili so iz Egipta. Nekatere na poti pa so videli, da gredo Egipčani za njimi in jih dohitevajo.

Svetopisemski odlomek: **Bog reši Izraelce čez morje – 2 Mz 14,10-18**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

POGOVOR

- Kako so se Izraelci počutili, ko so videli, da jih Egipčani zasledujejo? (*Zelo so se prestrašili.*)
- Kaj so rekli Mojzesu? (*Da bi bilo bolje, da bi ostali sužnji v Egiptu, kakor da jih Egipčani pobijejo v puščavi.*)
- Kako se je na to odzval Mojzes? (*Bodril jih je, »naj vztrajajo in bodo videli rešitev, ki jim jo bo naklonil Gospod.« Poleg tega je še prosil Boga, naj jim pomaga, naj jih reši.*)
- Kaj je rekel Gospod Mojzesu? (*Naj ukaže Izralecem, naj se odpravijo na pot ter da naj iztegne roko nad morjem, ki se bo razdelilo, da bodo Izraelci šli po suhem čez morje.*)
- Kdo ve, kaj se je potem zgodilo? Je Bog res rešil Izraelce? (*Da, Izraelci so šli po suhem čez morje, Egipčani pa so šli za njimi. Vendar je Bog po tem, ko so Izraelci prišli na drugo stran morja, morje izlil nazaj na svoje prejšnje mesto, da je voda zalila Egipčane in so se utopili, Izraelci pa so bili rešeni nevarnosti. Bog je storil čudež.) »Izraelci so bili z Božjo pomočjo vztrajnejši, niso odnehali, čeprav so vedeli, da bo prečkanje morja nevarno. Skupaj so vztrajali na namenjeni poti, ki jih je pripeljala do osvoboditve. Brez zaupanja bi jih Egipčani dohiteli in pobili.«*
- Kje vse je pomembno, da smo vztrajni? (*Pri učenju snovi za šolo, učenju inštrumenta, športa, hoje, govorjenja, hranjenja...*)
- Ali je tudi za to, da postajamo vedno bolj dobrosrčni, potrebna vztrajnost? (*Da, vsak dan znova se moramo zanj truditi.*)
- Ali moramo biti vztrajni tudi v šoli? (*Da, ni dovolj, da se učimo le enkrat na leto, ampak za vsak test posebej.*) Koliko časa mislite, da se mora šolati zdravnik, da postane zdravnik? (*Zelo dolgo. Osnovna šola, gimnazija, fakulteta, specializacija ... Biti mora zelo vztrajen.*)

■ Dejavnost

NAČRT VZTRAJNOSTI

Udeleženci izdelajo osebni vztrajnostni načrt. Izberejo si eno področje, na katerem se želijo izboljšati (šport, ubogljivost, vestnost, jezikanje, pomoč doma, molitev, vadenje inštrumenta ...). S pomočjo spodnjih treh vprašanj poskusijo zapisati načrt, kako se bodo na tem področju izboljšali. Zapišejo ga na liste papirja (lahko pripravimo lepo oblikovane liste – glej e–gradiva) in za naslov napišemo *Moj načrt vztrajnosti*: _____ (tema). Udeležence usmerjamo in svetujemo. Z vsakim posebej se poskusimo pogovoriti, pri čem si želi vztrajati in kako to doseči.

Primeri vprašanj:

- Kaj lahko storim za to, da bom na tem področju bolj vztrajen? (*Ček–lista, pogovor s starši, s prijatelji ...*)
- Kaj lahko že danes storim za to, da mi bo na tem področju lažje vztrajati? (Nekomu povem svojo namero, doma povem, da smo se o tem pogovarjali na oratoriju ...)
- Na koga se bom obrnil, če bom potreboval pomoč?

■ Molitev

Znamenje križa

Dobri Oče, ti od nas želiš, da se pri različnih življenjskih nalogah potrudimo in da pri njih vztrajamo. Prosimo te, pomagaj nam vztrajati tudi pri teh stvareh, o katerih smo sedaj pisali vztrajnostni načrt. Pomagaj nam predvsem takrat, kadar nam bo najtežje videti smisel pri tem, da še vztrajamo.

Oče naš, Zdrava Marija, Slava Očetu

Znamenje križa

Pesem: Jaz bom vedno hodil za teboj (Aleluja)

Po molitvi dobijo udeleženci vrečko bonbonov, če je vsak svoj bonbon prihranil do konca. Če pa je kakšen udeleženec pojedel svoj bonbon, ostali, ki svojega niso pojedli, dobijo vsak en dodatni bonbon iz vrečke. Nauk tega je, da če vztrajamo vsi, je boljši rezultat, tudi v življenju. Vendar je dobro tudi, če sami vztrajamo takrat, ko drugi ne.

■ KATEHEZA ZA TRETJE TRILETJE

Pripomočki več kupčkov (setov) igralnih kart, listi z natisnjenim odlomkom, delovni list za dejavnosti, pisala

■ Vstopno mesto (10 min)

Razdelimo se v majhne skupine, npr. po tri. Vsaka skupina dobi svoj kupček (set) kart. Imajo 5 minut časa, da zgradijo čim večjo hišico iz kart, ne glede na to, kolikokrat se jim hišica podre. (Če gre vsem zelo dobro, jim lahko tudi »ponagajamo«, ampak vsem skupinam v enaki meri.) Skupina, ki ima na koncu največjo hišico, je nagrajena (lahko z majhno čokolado ali kakšnim drobnim privilegijem po naši presoji). Lahko pa se nagrada ali priznanje podeli tudi tistim, ki se jim je npr. največkrat podrla, pa so še vedno vztrajali.

■ Oznanilo (20 min)

Bilbo in škratje so se v današnji zgodbi soočili z veliko preizkušnjo. Kakšna je bila ta preizkušnja? *(Počakamo na nekaj odgovorov, potem pa povzamemo.)* To je vztrajati na poti, ko pred sabo sploh ne vidiš cilja. Da to še bližje spoznamo, lahko preberemo odlomek iz knjige.

»Nič drugega niso mogli storiti, kot da so zategnili pasove okrog praznih trebušov in si zadeli na rame prazne nahrbtnne bisage in malhe ter se znova lotili mučnega pešačenja po stezi, brez resničnega upanja, da je bo konec, preden se bodo vsi po vrsti ulegli na tla in pomrli od lakote.« (Hobit, str. 180)

- Kdo pa so v Svetem pismu tisti, ki so se podali na dolgo, dolgo pot, vmes omagovali in obupavali? In se jim je prav zato, ker niso vztrajali, ampak so večkrat hoteli obupati, pot še podaljševala? *(Počakamo na odgovor, če je treba, nadaljujemo z namigi. To so bili Izraelci na poti v obljubljeni deželo.)*
- Kdo jih je vodil tja? *(Mojzes.)*
- Katera pa je bila ena od njihovih prvih ovir, pred katero so že skoraj obupali? *(Egipčani, ki so jih lovili/Rdeče morje, ki ga je Mojzes razdelil. Preberemo, kako se je to zgodilo.)*

Svetopisemski odlomek: **Bog reši Izraelce čez morje – 2 Mz 14,10-18**

Razdelimo listke z natisnjenim odlomkom, da udeleženci sami pri sebi sledijo, medtem ko mi beremo naglas. S temi listki si lahko tudi pomagajo, ko iščejo odgovore v besedilu.

Resno, a doživeto preberemo odlomek dneva. (Če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

POGOVOR

Pogovorimo se o vtisih. Pri vprašanjih si udeleženci lahko pomagajo s svojimi natisnjenimi odlomki.

- Ste že kdaj slišali ta odlomek? Vas je kaj presenetilo?
- Kdaj se je to zgodilo? *(Kmalu po tem, ko so Izraelci pobegnili iz Egipta, kjer so bili sužnji, Egipčani pa so jih zasledovali.)*
- Kaj se je zgodilo, ko so Izraelci videli, da jih Egipčani zasledujejo? *(Ustrašili so se in si želeli, da se nikoli sploh ne bi podali na pot.)*
- Vas to na koga spominja? *(Bilbo se na poti ozira nazaj in si želi, da bi ostal doma.)*
- Ampak ali je bilo njim v Egiptu dobro? *(Ne, bili so sužnji in Egipčani so kruto ravnali z njimi.)*
- Kako to, da so vseeno hoteli nazaj? *(Ko se nam dogaja nekaj novega, dobrega, a neznanega, negotovega, se dostikrat vračamo v tisto, kar nam je znano, čeprav je bilo slabše. Ko smo v stiski, se nam preteklo slabo zdi skoraj dobro.)* Ampak Bog nas vedno kliče ven: iz slabega v dobro, iz dobrega v boljše.
- Kaj moramo storiti, ko doživljamo take občutke – kaj je Mojzes naročil Izraelcem?
 1. »Ne bojte se« – zakaj? Ker je Bog VEDNO ob nas, tudi ko tega ne čutimo. In vedno za nas hoče boljše, kot si lahko predstavljamo.
 2. »Vztrajajte« – zakaj? Ker je Bog zvest in izpolni svoje obljube!
 3. »Ostanite mirni« – zakaj? Ker se Bog BORI za nas.

- Kaj se zgodi na koncu? (*Gospod res izpolni svojo obljubo. Vztrajnost je obrodila sadove!*) In to se je ponavljalo ves čas tekom njihove poti, ki je trajala kar 40 let. Vsakič, ko jim je bilo vsega dovolj in so vpili h Gospodu, jim je odgovoril, jih opomnil, da je z njimi, in jih reševal iz stisk.
- So Izraelci v tistem trenutku videli svoj cilj – obljubljeno deželo? (*Ne, videli so samo potrebo, da se rešijo pred Egipčani.*) Bog nam vedno da moč za 1 korak naprej, ne pa nujno za 10 korakov naprej!

Povzamemo: Še nečesa ne smemo nikakor pozabiti. Na poti nismo sami. Na koga se lahko opremo – na koga so se oprli škratje in Bilbo? (*Drug na drugega.*) Na koga pa so se oprli Izraelci? (*Na Boga in tudi drug na drugega.*) Vedno nas spremljajo bratje in sestre, predvsem pa Bog. Na poti nikoli nismo sami. Prihodnost pa moramo, kot smo slišali včeraj, vedno izročati Božji previdnosti.◀

■ Dejavnost (5 min)

Razdelimo skupni delovni list. Povabimo k reševanju tretje naloge. Pri razmisleku jim pomagamo in jih vodimo.

Premisli, katere ovire te morda čakajo na poti razločevanja in izpolnjevanja tvoje poklicanosti. Kako lahko te ovire premagaš? Lahko poskusiš napisati svoj osebni načrt vztrajnosti.

■ Molitev (10 min)

Prižgemo svečo ob križu. Izberemo enega od udeležencev, ki bo še enkrat prebral odlomek – ne celega, samo en del, ki mu ga označimo: 2 Mz 14, 10; 13–14.

Znamenje križa

Udeleženec prebere odlomek: 2 Mz 14, 10; 13–14.

Ko se je faraon bližal, so Izraelovi sinovi vzdignili oči in zagledali Egipčane, ki so šli za njimi. Izraelovi sinovi so se silno prestrašili in so vpili h Gospodu. Mojzes je rekel ljudstvu: »Nikar se ne bojte! Vztrajajte in videli boste rešitev, ki vam jo danes nakloni Gospod. Kajti kakor danes vidite Egipčane, jih ne boste videli nikdar več. Gospod se bo bojeval za vas, vi pa ostanite mirni!«

Po nekaj trenutkih tišine animatorji v molitvi povemo, kaj se je danes nas najbolj dotaknilo v tem odlomku. Nato molimo (lahko preberemo ali po svoje):

»Gospod, prav vsakič, ko vzdignemo oči, zagledamo nevarnost nad nami. Če je ne vidimo pa nas je strah v naši nevednosti. Prestrašeni smo in vpijemo k tebi, ko nas pelješ ven iz tega, kar poznamo, ko nas osvobajaš. Če bi zares vedeli, kako si dober do nas, kako nas ljubiš in kako nas ves čas nosiš v svoji dlani, se ne bi ničesar bali, ampak bi vztrajno hodili naprej v neznano. In prav to nam daješ spoznavati. Tega nas ves čas učiš. Skrbel si za svoje izvoljeno ljudstvo, kako ne bi skrbel za svoje ljubljene sine in hčerke! Oče, še naprej nam pomagaj, da bomo vztrajno hodili po Tvoji poti in ti zaupali, tudi ko smo prestrašeni in ne čutimo, da si z nami.

Oče naš, Zdrava Marija, Slava Očetu, Znamenje križa

Pesem: Bojim se samote

4. dan: **SRČNOST**



Simbol: srce

Svetopisemski odlomek: Dobri boj za vero – 1 Tim 6,9-12.19

Tisti pa, ki hočejo obogateti, padajo v skušnjava in zanko, to je v mnoge nespametne in škodljive želje, ki ljudi pogrezajo v pogubo in uničenje. Korenina vsega zla je namreč pohlep po denarju. Po tem so nekateri hlepeli in tako zablodili proč od vere, s tem pa sami sebi zadali veliko bolečin. Ti pa, Božji človek, béži pred tem. Prizadevaj si za pravičnost, pravo pobožnost, za vero, ljubezen, stanovitnost in krotkost. Bojuj dober boj vere, sezi po večnem življenju, v katero si bil poklican in si to lepo izpovedal pred mnogimi pričami. Tako si bodo nabrali zaklad, ki bo dober temelj za prihodnost. Tako bodo dosegli resnično življenje.

Cilji kateheze:

- Spoznavni** Udeleženci ob konkretnih zgledih in izhajajoč iz katekizemske razlage spoznajo vsebino kreposti srčnosti.
- Doživljajski** Udeleženci doživijo navdušenje nad dobrimi dejanji in nad zavračanjem slabih dejanj.
- Dejavnostni** Udeleženci uprizorijo situacijo, v kateri se pokaže krepost srčnosti.

RAZLAGA ZA ANIMATORJE

Povzetek zgodbe

Bilbo se poda skozi skrivni vhod v goro, po rovu, ki ga pripelje do ogromnega zmaja Smauga. Ta počiva na še večjem kupu zlata, dragocenih predmetov in dragih kamnov. Po Thorinovem navodilu mu izmakne arhkamen, vendar se zmaj zbudi. Tekom kratkega pogovora, v katerem skuša odvrniti zmajevo pozornost, na njegovem oklepu odkrije manjkajočo lusko – Smaugovo šibko točko. Komaj pobegne in arhkamen izroči Thorinu. Smaug medtem ugotovi, da je bil arhkamen ukraden. Zagrozi, da bo uničil pol sveta, če ga do večera ne dobi nazaj. Thorin kljub prigovarjanju noče niti slišati o tem. Bilbo vidi, da je Thorin v svojem pohlepu zblaznel. Presodi, da je prav, da arhkamen ukrade Thorinu nazaj in ga vrne zmagu. To tudi stori. Thorin pobesni in Bilba nažene izpred sebe.

Razlaga zgodbe

Čeprav je zmaj Smaug v središču dogajanja tokratne zgodbe, sta glavna protagonista Bilbo in Thorin, ki se vsak na zelo različen način spopadata z dogajanjem. Res je, hobit in škratje so v sila težki situaciji. Po dolgi in naporni poti, ki so jo komaj zmogli, so se znašli pred, navidez, nepremagljivo oviro. Le kako naj premagajo zmaja, ki je uničil in pregnal celotno škratjo civilizacijo?

Thorin več kot očitno ne zmore treznega pogleda na situacijo. Bližina arhkamna ga dela vedno bolj pohlepnega in nerazumnega. Lahko celo rečemo, da postaja podoben zmagu, ki ga žene le ljubosumno čuvanje svojega zaklada. Zaslepi ga pohlep in vse svoje upe vloži v arhkamen, kii je konec koncev, čeprav je izredno poseben in lep, še vedno samo kamen. Niti ne poveča Thorinovega dostojanstva, niti ga ne naredi nepremagljivega.

Bilbo je, na drugi strani, razpet. Rad bi ohranil zvestobo škratom, ki so mu prirasli k srcu, in dokončal svoje poslanstvo na tej pustolovščini. Vendar se hkrati zave, da so se naloge lotili na napačen način in z napačnimi nameni. Sprevidi, da Thorina vodi pohlep, ki bo pogubil ne le njega, temveč na tisoče nedolžnih ljudi. Postane mu očitno, da morajo stopiti korak nazaj, vrniti arhkamen in na novo premisliti, kaj lahko storijo.

Marsikdo bi se odločil drugače, a Bilbo je premogel dovolj srčnosti, da je to, kar je presodil kot pravo odločitev, tudi izvršil. Njegova prva skrb je bila preprečiti, da bi na njihov račun umirali nedolžni. Storil je, kar je bilo prav, in to je pomembno.

(Več o zmaju kot simbolu pohlepa si preberi v poglavju 'Ne prezrite: 3. Tolkien in njegov domišljjski svet'.)

Aktualizacija vrednote

Srčnost je ena izmed štirih človeških (tudi kardinalnih ali glavnih) kreposti, ki jih je prepoznal že Platon, in jih je po njem prevzela krščanska moralna teologija. Poleg srčnosti se na ta seznam uvrščajo še razumnost, pravičnost in zmernost. Krščanstvo je temu dodalo tri teološke kreposti: vero, upanje in ljubezen.

Kreposti zelo lepo predstavi Katekizem Katoliške cerkve v členu 1804. Človeške kreposti opiše kot »... trdne drže, stalna razpoloženja ..., ki uravnavajo naša dejanja, urejajo naše strasti in vodijo naše vedenje v skladu z razumom in vero. Kreposti dajejo lahkoto, obvladovanje ("mojstrstvo") in veselje za nravno lepo življenje. Kreposten človek je tisti, ki svobodno udejanja dobro ...«

Srčnost

Srčnost je precej široka vrlina in jo v želji po lažji razumljivosti pogosto prevajajo kot pogum. A gre za več kot le pogum. Katekizem pravi, da je to »... npravna krepost, ki v težavah zagotavlja trdnost in stanovitnost v prizadevanju za dobro. Srčnost nam krepí odločnost v upiranju skušnjavam in premagovanju ovir v npravnem življenju. Krepost srčnosti napravlja človeka sposobnega za premagovanje strahu, celo strahu pred smrtjo, za prestajanje preizkušenj in preganjanj. Srčnost pripravi človeka, da gre prav do odpovedi in celo do žrtvovanja svojega življenja, ko je treba obraniti pravično stvar ...« [1808]

Ko smo soočeni z moralno dilemo, potrebujemo dve stvari. Najprej moramo z razločevanjem (spomnimo se vrednote lanskega oratorija) presoditi, kateri naš odziv bi bil najboljši. H kateri odločitvi nas kliče Bog? A to spoznati ni dovolj. Potrebujemo še srčnost: trdno voljo, odločnost in pogum, da najboljši možni odziv tudi udejanjimo.

Tu ne govorimo le o "srečanjih z zmajem" in o drugih izrednih situacijah, ki se nam zgodijo enkrat v življenju. Začne se z vsakodnevnimi dilemami. Ali bom "samo še 5 minut" gledal televizijo ali se bom takoj lotil učenja za test? Ali bom čokolado delil s prijatelji ali jo pojedel sam? Ali bom kot animator med odmorom klepetal s soanimatorji ali bom poiskal otroka, ki osamljen sedi ob strani? V teh drobnih vsakdanjih odločitvah krepimo svojo voljo in krepost srčnosti, zato da smo sposobni večjih, pomembnejših in težjih odločitev, ko pridejo. Zato si srčnost lahko predstavljamo kot mišico, ki jo moramo ves čas krepiti in vzgajati. Mišica, ki je danes, v času pritiska družbenih omrežij in velike dostopnosti materialnih dobrin, morda pomembnejša kot kadarkoli prej.

■ Razlaga simbola

Za simbol srčnosti smo izbrali človeško srce. Najprej seveda ne moremo mimo dejstva, da slovensko poimenovanje te kreposti izhaja iz besede srce. Kot mišico ga prav tako lahko simbolno primerjamo s krepostjo srčnosti, kakor smo jo opisali zgoraj. A to ni vse. Srce simbolno pojmujeemo za središče našega moralnega razsojanja in volje. Tako za nekoga rečemo, da "ima srce na pravem mestu", in s tem mislimo osebo, ki je pravična, dobra in tudi dela to, kar govori. Kljub temu, da srce sicer največkrat povezujemo z ljubeznijo, se nam je zdel tudi smiseln in najprimernejši simbol za krepost srčnosti.

■ Razlaga svetopisemskega odlomka dneva

Zmaj, najstrašljivejši plenilec, ki ga premore naša domišljija, v Hobitu predstavlja divji pohlep. Ta prispodoba je v sozvočju z izbranim svetopisemskim odlomkom. Apostol Pavel namreč v njem pohlep imenuje za "korenino vsega zla". Iz pohlepa po njegovem izvira vse ostalo zlo, ki smo ga ljudje sposobni prizadejati drug drugemu.

Pavel nas seveda vabi, da se skušnjavi pohlepa upremo. Kot alternativno pot predstavlja "dobri boj vere", ki ga sestavlja prizadevanje za pravičnost, pravo pobožnost, za vero, ljubezen, stanovitnost in krotkost.

Čeprav Pavel srčnosti ne omenja, vemo, da je ta krepost bistvena za upiranje skušnjavam. Da bi lahko delali dobro, pravično in pošteno tudi takrat, ko je težko, ko drugi tega ne odobravajo ali celo nasprotujejo, potrebujemo srčnost. Srčen človek ima srce, ki se ne ustraši težav in ovir, temveč se vedno bori za dobro.

Morda se nam poraja vprašanje, zakaj bi se upirali pohlepu in drugim skušnjavam, če pa je to težko in je tako lepo biti bogat in si lahko privoščiti, karkoli si poželješ. Odgovor nakazuje Pavel: »Pohlep in denar nas ne bosta osrečila.« Le prizadevanje za dobro nas bo osrečilo in nam dalo "resnično življenje" tukaj na zemlji in "večno življenje" v nebesih.

Krepiti našo "mišico" srčnosti, čeprav ni lahko, je torej vredno in potrebno.

■ SKUPNI UVOD V KATEHEZO

- 1 Simbol, ki ga imamo danes v skrinji zakladov, je takšen, da ga ima tudi vsak od nas ves čas pri sebi. Ali morda uganete, kaj bi to bilo? (*Poslušalci ugibajo, po možnosti uganejo pravo besedo.*) Pomočnik iz skrinje dvigne srce, ki je veliko narisano na plakat, in ga pokaže ter nekam pritrdi.
- 2 Sedaj pa skušamo ugotoviti krepost oz. vrednoto, ki izvira iz besede srce. Katera vrednota je to?
 - a) Srečnost.
 - b) Srčnost.
 - c) Srčkanost.
- 3 Morda je kdo prvič slišal za besedo srčnost. Srčnost je dobra lastnost, ki vključuje še mnoge druge dobre lastnosti.
Pomočnik iz skrinje vleče še druge lastnosti, ki so vključene v srčnost, in jih dodaja zraven simbola srca. Voditelj glasno govori lastnosti.
Srčnost vključuje tudi/Srčen človek ima tudi:

- pogum, hrabrost (lahko dodamo, da ni strahopeten, ni bojazljiv),
- stanovitnost (lahko dodamo, da ni zaletav, ni vihrav),
- vztrajnost (lahko dodamo, da ne obupa, ne odneha),
- odločnost (lahko dodamo, da ni omahljiv),
- upiranje skušnjavam (lahko dodamo, da ni popustljiv),
- premagovanje ovir (lahko dodamo, da ni len),
- goreče in navdušeno srce (lahko dodamo, da ni egoist),
- požrtvovalnost (lahko dodamo, da ni grebator),
- ima moč v srcu (lahko dodamo, da nima moči samo v mišicah),
- ljubi Gospoda z vsem srcem.

Prosim za aplavz za mojega pomočnika. ☺

4 Skušajmo ugotoviti, ali je oseba iz naše zgodbe bila srčna ali ne.

- Ali je srčen Bilbo, ki ga ni strah iti do zmaja, ker hoče rešiti zaklad za škrate? »Šel bom, ker sem obljubil in obljubo bom tudi izpolnil.« (odgovor: DA.)
- Ali je srčen Bilbo, ki na začetku zgodbe zaradi strahu ob govoru o smrti pade v nezavest? (odgovor: Tedaj še ne.)
- Ali je srčen Thorin, ki Bilbu reče: »Vzeti moraš arhkamen. Če ga ne najdeš, ostani kar dol pri zmaju in ga še naprej išči.«? (odgovor: Ne, bil je nasilen in pohlepen.)
- Ali je srčen zmaj, ki reče: »Moj oklep je močan za 10 bojnih ščitov, moji zobje so kot meči, moja krila kot orkan in moja sapa je smrt!«? (odgovor: Ne, bil je napuh-njen, važen.)
- Ali je srčen Dvalin, ki reče: »Thorin, bodi vendar razumen. Ne moremo tvegati nedolžnih življenj. Noben kamen ni vreden več kot eno življenje.«? (odgovor: DA.)
- Ali je srčen Bilbo, ki reče »Temu bom naredil konec, pa čeprav izgubim tvoje pri-jateljstvo!«? (odgovor: DA.)

5 Če želimo, lahko eden od animatorjev (vnaprej dogovorjeno in pripravljeno) kratko pove primer, kako je on v kakšni situaciji pokazal svojo srčnost. Namesto o sebi lahko pove tudi, kako je pri katerem od svojih bližnjih doživel srčnost.

Hvala za vaše srčno sodelovanje in lepo delo v katehezah vam želim.

KATEHEZA ZA PREDŠOLSKO OTROKE

Pripomočki zmajeva maska, prtiček, križ, svečka in vžigalice, Sveto pismo ali kartonček z odlomkom, skrinjica (za zaklad), listki z imeni otrok

Vstopno mesto

ZMAJEVA MASKA

Na začetku se otroci postavijo v krog, držijo se za roke. Voditelj igre hodi v krogu in z izštevanko SMAUG izžreba otroka.

Ko se krila mi razpro,
ne vidiš več v nebo.
Jaz kraljujem pod goro,
kjer se skriva vse zlato.

Če si tat, se me kar boj,
saj prah postal boš še nocoj.
Jaz sem Smaug, vladar sveta
in poguba za človeka.

(avtor: Lucija Iskra)

Otroku, ki se ga voditelj nazadnje dotakne, nadenemo na obraz zmajevo masko. »Zmaj« se postavi na sredino kroga in »zaspi«. Otroci začnejo cepetati z nogami. Voditelj hodi okoli njih in se enega dotakne. Ta postane Bilbo. Pristopi do zmaja in se ga dotakne, nato stopi nazaj v krog. Zmaj se »zbudi« in skuša ugotoviti, kdo ga je zbudil. Če pravilno ugotovi, Bilbo postane zmaj, zmaj pa se postavi v krog. Če pa pokaže na napačno osebo, lahko še največ eno "rundo" ostane zmaj. Nato z izštevanko ponovno izžrebamo zmaja (*torej izštevanko ponovimo le, če otrok tudi v drugem poskusu ne ugotovi, kdo se ga je dotaknil*).

Igro zaključimo, ko pridejo vsi otroci na vrsto (ali kot zmaj Smaug in/ali kot Bilbo).

POGOVOR O JUTRANJI ZGODBI

Z otroki obnovimo dogajanje, nastopajoče osebe. Primer vprašanj:

- Kdo vse je nastopal v današnji zgodbi? (*Bilbo, Thorin in zmaj Smaug.*)
- Kje se je na začetku plazil Bilbo? (*Po skrivnem rovu oz. skrivnem vstopu v goro.*)
- Zakaj je šel do zmaja? (*Po navodilu Thorina je šel ukrasti arhkamen.*)
- Mu je arhkamen uspelo ukrasti? (*Da, Bilbo je z maju komaj ubežal.*)
- Zakaj sta se Bilbo in Thorin skregala? (*Thorin je želel obdržati arhkamen zase in ga ni zanimalo, da zmaj grozi, da bo uničil svet, če ga ne vrnejo. Bilbu pa se to ni zdelo prav.*)

Povzamemo: Bilbo je arhkamen vrnil maju, da bi rešil svet. In to je naredil kljub temu, da je vedel, da bo zaradi tega Thorin jezen in da bo izgubil prijatelja. Bilbo je vedel, da je bolj prav, da vrnejo arhkamen maju, kot da ga Thorin obdrži zase in s tem spravi druge v nevarnost. Bil je srčen.

Tudi vi ste lahko srčni otroci. Na primer, ko se igrate in nekdo hoče narediti nekaj narobe, ga opozorite. Povejte, da to ni prav. Ne pa mu pri tem še pomagati. Ali pa da delite svoje igrače z drugimi, ki so se prišli igrat z vami, čeprav jih imate vi potem manj.

Oznanilo

Priprava prostora: Udeleženci sedijo na tleh v krogu. Pripravljen imamo kakšen majhen prt (lahko je običajen barvni prtiček za pogrinjek), križ z Jezusom (ki je simbol srčnosti), majhno svečo in vžigalico, Sveto pismo, lahko pa tudi kartico s prepisanim besedilom.

Nagovorimo udeležence: Danes smo spet skupaj zbrani pred Svetim pismom. Sedaj bomo skupaj pripravili naš posebni prostor, kjer bomo molili in začutili, da nas Jezus kliče in nas ima rad.

Udeležencem nato dodelimo naloge. Eden postavi prt, drugi križ, tretji svečo in četrti z nami prižge svečo. (Npr. »Na sredino bomo dali najprej prt. Luka bi ti položil prt? Anja bi postavila kip? ...«) Enako za svečo ...

Udobno se usedemo, noge so na tleh in pri miru, roke počivajo na kolenih, usta so tiho, oči opazujejo. Ušesa in srce pa poslušajo. Ker bomo brali Božjo besedo, bomo najprej prižgali svečo. Prisluhnimo Božji besedi.

Preberemo svetopisemski odlomek dneva.

Svetopisemski odlomek: **Dobri boj za vero – 1 Tim 6,9–12.19**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

Povzamemo: Jezus nas vabi, da smo dobri kristjani. To pomeni, da smo srčni in delamo dobro. Tudi, kadar se moramo za to bolj potruditi in nam je težko. Tudi njemu je bilo težko, ko je umrl na križu, da bi nas rešil.

Jezus nas v Svetem pismu uči, da naj kakšen zaklad nabiramo že na zemlji, da ga bomo imeli potem tudi v nebesih. Največji zaklad bomo imeli, če nam bodo več pomenili dobri prijatelji, če bomo radi pomagali, če bomo imeli radi bližnje ljudi in Jezusa, če bomo delali dobra dela in molili. Ta zaklad veliko več pomeni, kot če bi imeli velik kup igrač, sladkarij ali oblek.«

■ Dejavnost

Pri sebi imamo posebno skrinjico, v kateri so listki z imeni otrok in animatorja/ev v skupini. »Vsak od vas bo sedaj prišel sem in izvlekel en list. Na tem listu bo napisano ime enega izmed vas. Jaz vam bom potihoma na uho prebral ime. To bo vaš skriti prijatelj danes, s katerim boste danes srčni. Lahko naredite kakšno dobro delo, mu delate družbo, lahko ga tudi opozorite, če bo delal kakšno traparijo. Kaj bi še lahko delali, da boste skupaj srčni?« (Otroci dodajajo svoje ideje, lahko tudi v smislu, da bodo delili z njim del malice, itd.)

■ Molitev

Znamenje križa

Dragi Jezus!

Prosimo te, dotakni se naših src, da bomo srčno spremljali svoje prijatelje in jim bili v oporo, da bodo delali dobro v svojem življenju. Ti pa bodi nam v oporo, da bomo delali dobro in bo naše srce vedno bolj podobno tvojemu srcu. Amen.

Znamenje križa

Pesem: Vlij mi olja

■ KATEHEZA ZA PRVO TRILETJE

Pripomočki Sveto pismo, svečka, križ ali sveta podoba, majhna srca iz papirja za udeležence in animatorje pri katehezi, pisala, napisane situacije za dejavnost

■ Vstopno mesto

Dva animatorja uprizorita eno konkretno situacijo, zaradi katere se na oratoriju skregata. Možen primer:

A1: Trikrat si šel že prej domov, ko je bilo pospravljanje po oratoriju in pogovor o tem, kako nam je šlo od rok delo z udeleženci. Misliš, da se meni da vsak dan pospravljati in govoriti o tem, ali so bili otroci pridni ali ne?

A2: Meni se pa vseeno zdi pomembno, da dobro pripravim veliko igro za prihodnji dan. Saj to je tudi delo.

A1: To bi lahko storil že pred oratorijem. Kaj če bi vsi animatorji delali vse zadnji trenutek?

A2: Nisem imel prave ideje, zato nisem uspel pripraviti prej. A ni najvažnejše, da to delam z veseljem, da jo dobro pripravim, da otroci uživajo v veliki igri?

A1: Mogoče te nisem prav razumel, mene je samo jezilo, da te ni.

A2: Tudi jaz ne bi rabil čakati na zadnji trenutek s pripravo velikih iger in iti tebi in še komu s tem na živce.

POGOVOR

- Kaj bi bilo dobro, da bi animatorja upoštevala?
- Kdaj sta bila animatorja pogumna? *(A1 je moral biti pogumen, da je A2 povedal, kaj ga jezi. A2 je pa tudi moral biti pogumen, da je priznal, da bi lahko velike igre vseeno prej pripravil.)*
- Dobro ste rešili problem, ki se je pojavil v prizoru. Zaradi česa pa se je danes zapletlo v oratorijski zgodbi? *(Zaradi Thorinovega in zmajevega pohlepa. To je divja želja po bogastvu, ko nam je to pomembnejše od vsega ostalega.)*
- Kaj je naredil Bilbo? *(Zbral je pogum, da je izpolnil obljubo in šel v boj za arhkamen. Pri tem je tvegaval svoje življenje. Še več poguma pa je moral zbrati, da je Thorinu ukradel arhkamen in ga nesel nazaj zmaju.)*
- V čem je bilo to njegovo dejanje posebno? *(Da si je sedaj nakopal nase tudi nejevoljo Thorina in je izgubil njegovo prijateljstvo.)*
- Zakaj je Bilbo to storil? *(Upal je, da s tem dejanjem zmaj ne bo razlil jeze na ves svet in da se bo tudi Thorin pomiril.)*

Povzamemo: Tu se je pokazala Bilbova srčnost. Naredil je tisto, za kar je bil prepričan, da je prav, čeprav bi lahko izgubil svoje življenje in prijateljstvo s škrti. Lahko rečemo, da je bil Bilbo srčen, ker je bil pogumen, trden in vztrajen v prizadevanju za dobro.

■ Oznanilo

- Kaj vam pride na misel ob besedi srčnost? Morda se spomnite katere besede iz skrinje zakladov? *(Besede zapisujemo na tablo ali plakat. Najbolj ključne besede animator poveže z besedo srčnost.)*
- *Razdelimo majhna papirnata srca in pisala (tudi za animatorje). Na ta srca napišemo eno dobro delo, ki smo ga doživeli, ko je bil nekdo srčen – pogumen, vztrajen in trden v prizadevanju za dobro.*

Tudi apostol Pavel nas spodbuja k pogumu, trdnosti in vztrajnosti v prizadevanju za dobro. Pozorno prisluhnimo.

Svetopisemski odlomek: **Dobri boj za vero – 1 Tim 6,9–12.19**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

- Pred čem svari Pavel *(pohlep po denarju)* in k čemu nas vabi? *(K pravičnosti, pobožnosti, veri, ljubezni, stanovitnosti in krotkosti ... Lahko povejo s svojimi besedami oz. po smislu.)*
- Kaj bomo dosegli, če bomo »bojevali dober boj vere«? *(Nebesa.)*
- Kaj je potrebno, da nekdo postane dober športnik? *(Talent – sposobnosti za določen šport, reden trening, denar, podpora v družini (vsaj od koga), doseganje dobrih rezultatov, vztrajnost tudi takrat, ko ne dosegamo uspehov ...)*

- Kaj je potrebno, da lahko rečemo, da je nekdo dober kristjan? (*Da je krščen, da hodi k maši, da moli.*) A je to dovolj? Kakšen pa mora biti v svojih dejanjih, v odnosu do ljudi s katerimi živi, v odnosu do Boga? (*Dober, pogumen, srčen ...*)
- H kakšnemu boju nas apostol Pavel vabi? (*Da bojujemo dober boj vere in dosežemo večno življenje – nebesa.*)

Povzamemo: To pomeni, da smo veseli, da smo kristjani, da hodimo k verouku, k maši, da radi pomagamo doma, sošolcem, na oratoriju ... To tudi pomeni, da smo srčni – pogumni, trdni in vztrajni v prizadevanju za dobro – tako takrat, ko to delamo z veseljem in takrat, ko se nam ne da.

■ Molitev

Znamenje križa

Jezus, zahvaljujemo se ti za srčnost ljudi okrog nas, za njihov pogum in velikodušnost.

Sledijo zahvale, npr. »Jezus, hvala ti, da je imel ____ danes potrpljenje z menoj.« Po vsaki zahvali pojemo odpev: »Darujem svoje ti srce! Darujem svoje ti želje, darujem dobra dela vsa, darujem svoja upanja.« Udeleženci med odpevom prinašajo srca iz papirja pred križ ali drugo sveto podobo.

Sedaj bomo v tišini **vstali, se prijeli za roke**, sklenili krog in iz kroga oblikovali srce (*pri tem udeležencem pomagamo*). Ko sedaj tako stojimo v obliki srca, se obrnimo na Marijo in jo prosimo, naj nam pomaga, da bi bili srčni, pogumni v dobrih delih.

O, Gospa moja, Slava Očetu, Znamenje križa

Pesem: Ti si moj prijatelj; Vsi odenki mavrice ali Jezus moj, ljubim te

■ Dejavnost

Udeleženci po skupinah uprizorijo prizore situacij in ugotavljajo, kaj bi bilo najbolj prav narediti. Če ne gre, jih lahko uprizorimo animatorji. Situacije pripravimo vnaprej. O prizorih se pogovorimo z udeleženci in poiščemo, kje v prizoru je prišla do izraza srčnost.

Primeri situacij:

- Menjanje nalepk; eno, ki ni pogosta, ima moj sošolec in na vsak način jo hočem imeti.
- Pomoč mami, pa bi raje igral igrice.
- Na mizi je pol marmeladnih in pol čokoladnih rogljičev za oratorijsko malico, vendar vsi hočejo čokoladne. Kaj bom storil?

■ KATEHEZA ZA DRUGO TRILETJE

Pripomočki Sveto pismo, listi z besedilom svetopisemskega odlomka, črna in zelena barvica oz. flomaster, slika Lojzeta Grozdeta (e-gradiva), listki, pisalo, skrinjica z napisom: »ZAKLAD ZA PRIHODNOST«



oratorij.net/e-gradiva2023

■ Vstopno mesto

Izzovemo udeležence:

- A si upaš z nosom dotakniti tal?
- A si upaš skočiti ... splezati ...?
- A si upaš sam zapeti pesem?

Udeležencem damo 2 ali 3 različne izzive, ki jih glede na prostor, skupino in situacijo lahko hitro in varno izvedejo. Nato začnemo pogovor o tem, katere stvari si upamo narediti zato, ker so dobre in poštene, tudi če drugi ne delajo tako in ne odobravajo ter tudi, če je težko. Nekaj možnih izhodišč:

- Si upaš staršem povedati resnico tudi takrat, ko dobiš slabo oceno ali ga kaj polomiš?
- Si upaš prijazno pozdraviti reveža, ki ga srečaš na cesti?
- Si upaš zahvaliti čistilki, ki čisti vašo šolo?
- Si upaš sošolcem povedati, da hodiš k verouku, k sveti maši, na oratorij ... in jim pripovedovati o tem?
- Si upaš zagovarjati in pomagati do pravice sošolcu, ki je manj priljubljen?

Pomembno je, da udeležence v pogovoru pripeljemo tudi do teh zadnjih primerov, zapisanih v nadaljevanju, in tako do srčnosti. Izzivi v prvem delu namigujejo na pogum, da udeleženci vstopijo in lažje dojamajo, toda potreben je korak naprej k srčnosti, ki vsebuje tudi to, da dobro dejanje ni vedno lahko narediti in ga drugi ne odobravajo.

- Katero pogumno in srčno dejanje je storil Bilbo v današnji zgodbi? (Vzel je zmaju arhkamen, ampak ga je tudi vrnil.)
- Zakaj ga je vrnil? Kaj bi storil zmaj, če ga ne bi? Kakšen je postal Thorin, ko je dobil arhkamen? (Postal je pohlepen, sebičen, ni mu bilo mar za nikogar več.)
- Kakšen pa je bil Bilbo? Komu je hotel pomagati s tem, da je vrnil arhkamen? (Hotel je preprečiti, da bi zmaj uničil pol sveta, hotel pa je tudi pomagati Thorinu, ki ga je pohlep po bogastvu in oblasti čisto spremenil.)

■ Oznanilo

Sedaj bomo iz Svetega pisma počasi prebrali odlomek iz enega od Pavlovih pisem. Dobro poslušajte in si poskušajte čim več zapomniti.

Svetopisemski odlomek: **Dobri boj za vero – 1 Tim 6,9–12.19**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

Odlomek imamo natisnjen tudi na listu z veliko pisavo (lahko več izvodov in delajo v skupinica). Udeleženci z zeleno barvo obkrožijo tiste besede, ki izražajo kreposti, dobre drže, s črno pa tiste, ki izražajo človekove slabosti in dejanja. Skupaj pregledamo.

Apostol Pavel nas spodbuja, da bojujemo dobri boj vere. Da bi lahko delali dobro, pravično in pošteno tudi takrat, ko je težko, ko drugi tega ne odobravajo ali celo nasprotujejo, potrebujemo srčnost. Srčen človek ima srce, ki se ne ustraši težav in ovir. Velikokrat vemo, kaj je prav in dobro, a nič ne pomaga, če se skrijemo, se bojimo, čakamo, da bodo drugi nekaj naredili. Srčen človek se bori za dobro, tudi če sam pri tem kdaj nastrada. Dober je do vseh, tudi če drugi do njega niso. Zaupanje v Boga nam daje srčnost. Srčni postajamo z veliko majhnimi dobrimi pogumnimi dejanji.

■ Dejavnost 1

SKRINJICA DEJANJ KREPOSTI: »Apostol Pavel v odlomku, ki smo ga prebrali, pravi, da si bomo s krepostmi in dobrimi dejanji nabrali zaklad, ki bo dober temelj za prihodnost. Tu imamo pred seboj skrinjico dejanj kreposti. Katera dejanja in kreposti, ki jih omenja Pavel, so takšna, da spadajo v skrinjico dejanj kreposti?« *Obkrožili smo jih z zeleno barvo: pravičnost, pravo pobožnost, za vero, ljubezen, stanovitnost in krotkost ... Napišemo jih na listke in jih damo v skrinjico.*

Zgodba: Srčnost je v današnji zgodbi izkazal Bilbo. Katera Bilbova dejanja so bila zaklad za prihodnost? Vrnil je arhkamen, da bi rešil vsa bitja pred zmajem, Thorinu je pomagal, da ga pohlep po denarju ne bi uničil ... *Tudi napišemo in damo v skrinjico.*

Zgled blaženega Alojzija Grozdeta: Veliko srčnost so v življenju živeli mučenci, ki so dali življenje za Jezusa. Med njimi tudi mlad slovenski blaženi Alojzij Grozde.

Na kratko povemo njegovo življenje ob sliki (glej e-gradiva). V skupinah mlajših udeležencev te besede že prej napišemo na listke in jih med pripovedovanjem polagamo pred udeležence, večji jih poskušajo odkriti sami in jih z njimi napišemo na listke ter jih damo v skrinjico dejanj srčnosti.

Alojzij Grozde je bil bister fant in odličen učenec. Pisal je pesmi. Bil je zavzet Jezusov prijatelj in je k temu spodbujal tudi svoje vrstnike. Časi pred in med drugo svetovno vojno, ko je živel, so bili težki. Veliko je bilo nasilja, posebej do vernih ljudi. Alojzij je kljub temu ostajal srčen, delal dobro, oznanjal Jezusa svojim vrstnikom. Na nasilje se ni odzval z nasiljem, ampak z molitvijo in žrtvijo. Zaradi njegovega zavzetega krščanskega življenja, so ga po krivici obsodili, ga mučili in umorili, ko še ni izpolnil dvajset let. Tudi to je v povezanosti z Jezusom in Marijo preстал z veliko srčnostjo in odpustil tudi svojim mučiteljem.

- S čim si je Alojzij Grozde nabiral zaklad, ki je dober temelj za prihodnost? *(Učenje, pisanje dobrih pesmi, molitev, dobra dela, oznanjevanje Jezusa, odpuščanje, daroval je življenje ...)*

■ Dejavnost 2

UPRIZORITEV

V skupinicah se udeleženci poskušajo spomniti, katera srčna dejanja so opazili na oratoriju ali kje drugje in jih uprizorijo. Izberejo nek primer, ki ga potem pred drugimi zaigrajo (igra vlog). Ostali ugibajo, katero srčno dejanje je predstavljeno.

■ Molitev

Znamenje križa

Gospod, prosim te za moč, da bi spregovoril, ko je čas, za pogum, da dokončam nalogo, ki mi ni všeč, za srčnost, da odpustim tistim, ki se norčujejo iz mene. Prosim te, Gospod Jezus, da ne bi mislil samo nase, ampak pomagal prijateljem, ki so jih drugi zavrgli. Prosim te za srčnost, ki si jo imel ti, ko te niso jemali resno, ko so se norčevali iz tebe, te mučili in križali. Ti, Jezus, si moja moč in moje upanje. Amen.

Oče naš; Slava Očetu

Bl. Alojzij Grozde – prosi za nas.

Znamenje križa

Pesem: Pričeval ljubezen bom

KATEHEZA ZA TRETJE TRILETJE

Pripomočki listi za osebno delo, pisala, slika Petra Opeke (e-gradiva)



oratorij.net/e-gradiva2023

Vstopno mesto (10min)

Prisluhnimo zgodbi o dveh volkovih:

Nekoč, pred davnimi časi je ostareli Indijanec pripovedoval svojemu vnuku: »V notranjosti vsakega človeka se odvija boj med dvema volkovoma. Prvi volk vedno predstavlja zlo: jezo, zavist, ljubosumje, pohlep, samopomilovanje, bes, laž, sebičnost in nasilje; drugi pa dobro: mir, ljubezen, nesebičnost, resnico, sočutje, srčnost, vedrino, upanje in pripravljenost pomagati.« Po premisleku vnuk vpraša: »Kateri volk na koncu zmaga?«

POGOVOR

- Torej, ali veste, kateri izmed teh volkov zmaga? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)
- Odgovor se glasi: »Zmaga vedno tisti, ki ga hraniš!« Kaj mislite, da bi ta stavek pomenil? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)
- Možna podvprašanja: Kaj se zgodi, če hranimo le dobrega volka? In kaj se zgodi, če hranimo le hudobnega volka? Kaj se zgodi, če hranimo oba približno enako? ... (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)

Povzamemo: Srčnost nam da moč, da se lahko svobodno odločamo za dobro in pri tej odločitvi tudi vztrajamo. Če se navežemo na zgodbo, nam srčnost pomaga, da hranimo dobrega volka. Potrebujemo jo pa zato, ker je slabi volk bolj požrešen.

Za poglobitev znanja priporočamo, da si animatorji preberemo opis srčnosti v Katekizmu Katoliške cerkve, čl. 1808, in ostalo razlago, ki ga najdemo v Razlagi za animatorje na začetku izhodišča za 4. dan (str. 109).

Oznanilo (15 min)

POGOVOR

- Ali bi znali naštetii nekaj ljudi, ki vidno hranijo bolj dobrega volka kot slabega. Ali to pomeni, da so srčni? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu. Na primer: Peter Opeka, mati Terezija, drugi svetniki, znani dobri ljudje, pa tudi ljudje, ki jih osebno poznamo ... Vsi tisti, ki vztrajajo v neki dobri stvari.*)
- Katera dejanja so za vas dejanja srčnosti? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)

»Kaj pa o tem piše v Svetem pismu? Preberimo.«

Svetopisemski odlomek: **Dobri boj za vero – 1 Tim 6,9–12.19**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

POGOVOR

- Ali veste, kdo je Peter¹ Opeka? (*Udeleženci naj povejo, kar vejo o njem. Če ga ne poznajo, jim pokažemo sliko (glej e-gradiva) in povemo nekaj besed o njegovem življenju in delu.*) **Peter Opeka**, argentinsko-slovenski lazarist in misijonar na Madagaskarju. Rodil se je slovenskim staršem v predmestju argentinske prestolnice Buenos Aires. Rodil se je kot drugi od osmih otrok. Že pri 9 letih je pomagal očetu, ki je delal kot zidar. Pri petnajstih je omahoval med tem, ali naj postane nogometaš ali duhovnik. Odločil se je za duhovniški poklic in že od 1975 deluje na Madagaskarju kot misijonar. V Vangaindranu je sodeloval pri gradnji bolnišnice, od 1989 pa je v Antananarivu s smetiščarji in brezdomci zgradil tako imenovano Mesto Upanja.
- Ali mislite, da je Peter Opeka srčen in zakaj? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)
- Ali mislite, da je Petru Opeki kdo »nagajal« na njegovi poti na Madagaskarju? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)
- Ali Peter Opeka žrtvuje celotno svoje življenje za dobro? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)

Povzamemo: Vsi smo poklicani h krepostnemu življenju. Kreposti so tisto »nekaj več«, kar naredi človeka v plemenito, pravično in čisto osebo. So kot matematika, tek ali obvladovanje glasbila; več kot jih vadiš, bolje ti gredo. Potrebna je vztrajnost za daljše obdobje treniranja, saj te bo le daljše obdobje (lahko) nekoč pripeljalo do Olimpijskih iger. Ponavljajoč trening olajša izvedbo vaje. Tako je tudi pri krepostih. Potrebna je trdna odločitev za trening in dolgotrajna izvedba. Torej je krepost trajno in trdno razpoloženje delati dobro, kar se vidi v dobrih delih posameznika. In ena izmed kreposti je tudi srčnost.

- Ali poznamo še kakšne druge kreposti? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)

Navežemo se na odgovore in nadaljujemo, da so vsi že slišali za božje (teološke, verske) kreposti, to so:

- vera (simbol križ),
- upanje (simbol sidro) in
- ljubezen (simbol srce) .

Ostale pa so človeške ali npravne kreposti:

- razumnost,
- pravičnost,
- srčnost in
- zmernost.

*Navežemo se na trening kreposti, o katerem smo prej govorili, in vprašamo, ali imajo kakšno idejo, kako bi se vadili v srčnosti? (*Pustimo, naj odgovarjajo po smislu.*)*

¹ Peter (namenoma ne Pedro), saj je na obisku v Sloveniji vprašal, zakaj smo ga »pošpanili«, če je njegovo ime Peter.

■ Dejavnost (10min)

Vsakemu udeležencu izročimo list o osebnem napredovanju.

- Premisli, kateri darovi, tvoje močne točke, so ti bili dani, da boš lahko izpolnil svojo poklicanost. Zapiši jih v prvega volka. Za te se boš Bogu zahvalil/-a in jih z njegovo pomočjo razvijal/-a.
- Nato pomisli na svoje šibke točke in jih zapiši v drugega volka. Te boš Bogu izročil/-a in prosil/-a za pomoč pri njihovem premagovanju.

■ Molitev (5min)

Prižgemo svečo ob križu.

Znamenje križa

Gospod, hvala ti za današnji dan. Hvala ti za svobodno voljo, ki si mi jo podaril v neverjetnem zaupanju, da se bom vadil v krepostih. Hvala ti, da me sprejemaš in potrpežljivo čakaš. Hvala ti, da veš za vsako moje dejanje in hvala ti za zaupanje v mojo osebno rast.

Prosim te, da bi si želel rasti v krepostih in bi hrepenel po Tvoji bližini. Prosim Te, da bi Te znal dati v vseh stvareh na prvo mesto in bi tako vse druge stvari dobile pravo mesto. Vem, da so kreposti le stranski produkt osebnega odnosa h kateremu me vabiš. Želim, da bi hrepenel po Tebi vedno bolj in bolj.

Tu so moje roke in noge, Gospod, uporabi me.

Amen.

O, Gospa moja

Pesem: Ljubezen me spreminja ali Bojim se samote

Znamenje križa



Simbol: **drevo**

Svetopisemski odlomek: **Obisk modrih – Mt 2,1-5a;7-12**

Ko je bil Jezus rojen v Betlehemu v Judeji v dneh kralja Heroda, so prišli modri z Vzhoda v Jeruzalem in govorili: »Kje je ta, ki se je rodil kot judovski kralj? Videli smo namreč, da je vzšla njegova zvezda, in smo se mu prišli poklonit.«

Ko je kralj Herod to slišal, se je vznemiril in ves Jeruzalem z njim. Sklical je vse velike duhovnike in pismouke ljudstva ter pri njih poizvedoval, kje je rojen Mesija. Rekli so mu: »V Betlehemu v Judeji.« Tedaj je Herod skrivaj poklical modre in od njih natančno poizvedel o času, ko se jim je prikazala zvezda. Nato jih je poslal v Betlehem in rekel: »Pojdite in natančno raziščite glede deteta. Ko ga najdete, mi sporočite, da se mu pojdem tudi jaz poklonit!«

Po kraljevih besedah so se modri odpravili na pot; in glej, zvezda, ki so jo videli vziti, je šla pred njimi, dokler ni obstala nad krajem, kjer je bilo dete. Ko so zagledali zvezdo, so se silno razveselili. Stopili so v hišo in zagledali dete z Marijo, njegovo materjo. Padli so predenj in ga počastili. Odprli so svoje zaklade in mu darovali zlata, kadila in mire. In ker so bili v sanjah opomnjeni, naj ne hodijo nazaj k Herodu, so se po drugi poti vrnili v svojo deželo.

Cilji kateheze:

Spoznavni Udeleženci spoznajo korake rasti Bilba v oratorijski zgodbi in treh modrih v svetopisemskem odlomku dneva.

Doživljajski Udeleženci z animatorjevo pomočjo naredijo refleksijo svoje rasti tekom celotnega oratorija.

Dejavnostni Udeleženci posadijo rastlino in jo odnesejo domov.

RAZLAGA ZA ANIMATORJE

Povzetek zgodbe

Razočarani Bilbo na poti z gore sreča Gandalfa, ki ga potolaži, in skupaj se spet napotita k škratom. Thorin se v divjem pohlepu po arhamnu kar sam požene nad zmaja, ki ga smrtno rani. Preden ga pokonča, priteče Bilbo in Thorina obvesti o zmajevi šibki točki. Thorinu uspe zariti meč prav tja in s tem zmaja pokončati. Umirajoči Thorin se pokesa svojega pohlepa in dejanj, ki so iz njega izvirala, ter se spravi z Bilbom. Nato umre.

Pustolovščina se zaključí. Škrati, čeprav brez Thorina, imajo spet svoje kraljestvo pod Goro, Bilbo pa se z Gandalfom odpravi nazaj domov. Tam spozna, da je dom sicer isti, toda se je on na pustolovščini spremenil in osebno zrasel.

■ Razlaga zgodbe

Zadnji dan prinaša razplet zgodbe, še posebej pomenljiv pa je pogovor med Bilbom in Gandalfom, ko se vrneta v hobitovo domačo Šajersko. Bilbo ugotavlja, da je vse enako kot prej, vendar mu vse izgleda nekoliko drugače. Gandalf mu razloži, da je to zato, ker se je na poti spremenil on sam. Ob vseh nevarnostih, preizkušnjah in dogodivščinah je postal modrejši, pogumnejši in srčnejši. Začel je bolj ceniti življenje. Spoznal je, kako uničujoč je lahko pohlep in kako pomembni so dobri medsebojni odnosi, pomoč in sodelovanje. Ugotovil je, da je svet še veliko večji od njegove domače dežele in da se je pomembno ter vredno boriti za dobro.

Čeprav konča tragično, pa rast doživi tudi Thorin. Najprej poudarimo, da je za svojo smrt odgovoren izključno Thorin sam. Dopusti, da ga pohlep in želja po moči tako zaslepita, da postane trdosrčen do prijateljev, brezbrizen do drugih ljudi, nepremišljen in tako predrzen, da se nad zmaja zapodi kar sam. Poda se v gotovo smrt in samo po zaslugi Bilba njegova smrt ni zaman, saj v zadnjih zdihljajih uspe zariti meč v zmajevo šibko točko.

Če nič drugega ni pomagalo, k sreči vsaj bližina smrti Thorina toliko omehča, da sprevidi svojo zmoto. Šele takrat se zave, da se je gnal za nepomembnimi stvarmi. Zmore prositi Bilba za odpuščanje in zapusti ta svet pomirjen. Zgodba nas zato uči, da nikoli ni prepozno, da priznamo svoje napake in spremenimo svoje vedenje. Za rast ni nikoli prepozno.

■ Aktualizacija vrednote

Rast je vrednota, ki se ne dogaja le v zgodbi zadnjega dne, temveč povzema celotno Bilbovo popotovanje. Je izjemno naporno in preizkusi vse meje njegovih sposobnosti. Toda brez truda in težav ne bi postal pogumnejši, iznajdljivejši, zanesljivejši in modrejši hobit.

Kaj nam to pove o naši osebni rasti? Da se enostavno ni mogoče naučiti nečesa novega, če se ne prostovoljno izpostavimo neznanemu. To sicer s seboj vedno prinese določeno mero nelagodja, preizkušenj ali celo trpljenja, a brez tega ne gre. Brez tega ostajamo na svojem kavču v bolj ali manj udobnem, a enoličnem vsakdanu in na ta način preždimo ter zapravimo svoje življenje.

Bog tega za nas ne želi. Bog želi, da izkoristimo ves potencial, ki ga je položil v nas. Želi si, da bi zrasi do neslutelih višin. Ali povedano z drugimi besedami: želi si, da bi bili sveti. Zato nas vabi na pustolovščino, ki si je sami ne moremo niti zamisliti. Vprašanje je le, ali smo odprti za ta Božji klic in ali imamo dovolj poguma, da nanj odgovorimo.

■ Razlaga simbola

Za simbol rasti smo izbrali drevo, saj je ni stvari, ki bi zrastle tako kot drevesa. Vsako začne kot majceno seme, ki pa nato vse življenje vztrajno in počasi raste, vse dokler ne postane ena največjih živih stvari na zemlji. Tako velika, da v njej gnezdiijo ptice in druge živali, da nudi zavetje pred soncem ljudem ter s svojimi sadeži hrani mnoge.

Da drevo lahko raste, mora imeti tri močne sestavne dele: korenine, deblo in krošnjo. Korenine lahko predstavljajo našo preteklost, ki nam daje trdnost in identiteto. Deblo je naša sedanost in vsakdanje dobre navade, ki nas držijo pokonci. In krošnja so naši načrti in upanje za prihodnost, preko katerih se stegujemo k soncu (Bogu) in nas hranijo z energijo. Brez trdnih korenin in zavedanja, kdo smo, ne moremo zrasti v mogočno drevo. Brez trdnega debela ne zmoremo držati kvišku krošnje in se zlomimo ob vsakem močnejšem vetru, ob vsaki preizkušnji. Brez krošnje živimo brez motivacije, brez energije in se prej ali slej posušimo. Vse troje je potrebno, če želimo nekoč zrasti v mogočno drevo, ki bo v zavetje, hrano in blagoslov tudi drugim.

Razlaga svetopisemskega odlomka dneva

Odlomek o treh modrih, ki so obiskali Jezusa, smo izbrali, ker je njihova pot v marsičem podobna Bilbovi. Njihova pustolovščina je v Svetem pismu sicer opisana zelo na kratko, vendar zato ni bila nič manj polna preizkušenj in dogodivščin.

Trije modri so bili učeni možje odličnega rodu, ki so imeli velik vpliv pri vladarjih. Živel so na Vzhodu, daleč stran od Betlehema. Niso bili judovske vere. Bili pa so odprtega srca, odprti za milost, ki jim jo je Bog dal, odprti za Božja znamenja. Prepoznali so klic, ki jim je bil dan po zvezdi. Zapustili so svojo deželo in se srčno odpravili na dolgo, negotovo in nevarno pot ter na njej vztrajali. Čeprav so najprej novorojenega Kralja iskali na dvoru in verjeli Herodu, so s pomočjo Božje previdnosti prepoznali, da mu ne morejo zaupati. Vztrajali so in našli cilj svoje poti na zares nepričakovanem kraju: v revni hiši, v navidez običajni mladi družini. A ker so bili poslušni Bogu, so v tem preprostem dojenčku prepoznali Kralja in Božjega sina ter ga počastili. Vse to kaže, kako zelo so zrasi v veri in zaupanju. Lahko pa smo prepričani, da jih je srečanje z Jezusom še dodatno spremenilo in so ob njem notranje zrasi. Mali Jezus se je dotaknil njihovih src, jih napolnil z veseljem, upanjem in smislom.

To je bil cilj njihove poti, zato so se obrnili in se vrnili domov, daleč na Vzhod. A vračali so se drugačni, kot so šli na pot.

SKUPNI UVOD V KATEHEZO

1. Simbol, ki ga skrivamo v skrinji zakladov, je največji do sedaj, je celo večji od kapnika ... *Pomočnik iz skrinje zakladov vzame zvit papir, na katerem je narisano drevo, in ga pokaže udeležencem.*
 2. Kaj mislite, da želimo predstaviti z drevesom?
 - a) Trdnost.
 - b) Rast.
 - c) Prijaznost.
 3. Da vidimo, če je naš Bilbo v času našega oratorija kaj zrasel. *Pride Bilbo, oblečen kot v gledališki igrici. Pomočnik z metrom izmeri njegovo višino. Prav nič ni zrasel, še vedno ima _____ centimetrov.*
 4. Zakaj je potem Gandalf rekel Bilbu, da je zrasel?
 5. *Udeleženci bodo predvidoma ugotovili, da rast ni samo zunanja, ampak tudi notranja. Res je, Bilbo je notranje zrasel:*
 - dobil je nove prijatelje (pomočnik drevesu doda napis: ODNOSI),
 - veliko se je naučil (pomočnik drevesu doda napis: ZNANJE),
 - postal je bolj pogumen, vztrajen (pomočnik drevesu doda napis: KREPOSTI),
 - doživel je veliko stvari in postal bolj izkušen (pomočnik drevesu doda napis: IZKUŠNJE),
 - Bog mu je dal moči in pomoč, da je zmogel več, kot je pričakoval (pomočnik drevesu doda napis: MILOST),
 - naučil se je v težkih situacijah ohraniti mirno kri (pomočnik drevesu doda napis: ČUSTVA).
- Prosim za aplavz za mojega pomočnika. 😊
5. Če želite, lahko eden od animatorjev (*vnaprej dogovorjeno in pripravljeno*) kratko pove, kako je on v tem tednu oratorija zrasel, v čem je notranje napredoval.
- Kako ste vi zrasi, pa se boste pogovorili v katehezah. 😊

KATEHEZA ZA PREDŠOLSKO OTROKE

Pripomočki slike rasti drevesa (e-gradiva), A3 list, slika sv. treh kraljev, ilustracije za vsak dan oratorijske zgodbe (e-gradiva), slika svetopisemskih odlomkov dneva (e-gradiva), fotografije dejavnosti prejšnjih dni, skupinska fotografija otrok z animatorji (naredite jo že kakšen dan prej), lončki, barve za steklo, vata, fižol, voda



oratoriji.net/e-gradiva2023

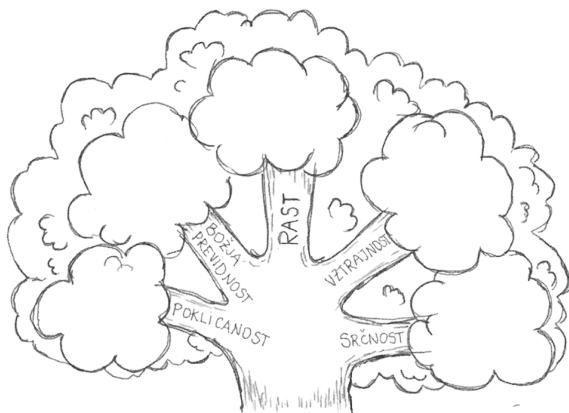
Vstopno mesto

RAST DREVESA

Na sredino damo slike faz rasti drevesa (glej e-gradiva). Pogovorimo se, kako drevo raste. Slike razporedimo po kronološkem vrstnem redu. »Kaj poznate, da še raste, se spreminja? Kako?« (Npr. rože, fižol, ljudje, gosenica v metulja, paglavci v žabo.)

Oznanilo in dejavnost

Tekom oznanila bomo skupaj ustvarili plakat. Nanj se nariše veliko drevo in znotraj tega se oblikujejo »krošnje« za drevesni diagram s posamično vrednoto (za lažjo predstavo glej skico). V vsako krošnjo bomo nalepili tri slike. Eno iz zgodbe, eno iz svetopisemskega odlomka in eno dejavnosti iz vsakega dneva katehez (slike iz zgodbe in svetopisemskega odlomka najdeš med e-gradivi). Šli bomo skozi vsak dan posebej skozi zgodbo, svetopisemski odlomek in našo dejavnost.



Prvi dan – POKLICANOST

- Kaj se je zgodilo v zgodbi? (Odšli so na pustolovščino, Gandalf je poklical Bilba, da se odpravi na pustolovščino s škrti.)
Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz zgodbe, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.
- »Ko je bil Jezus rojen v Betlehemu v Judeji v dneh kralja Heroda, so prišli modri z Vzhoda v Jeruzalem in govorili: "Kje je ta, ki se je rodil kot judovski kralj? Videli smo namreč, da je vzšla njegova zvezda, in smo se mu prišli poklonit."«

Tudi trije modri so bili poklicani. Ko so videli zvezdo, so vstali in šli za njo v iskanju novorojenega Jezusa. Zato bomo prilepili zraven sliko kraljev, ki so sledili zvezdi.
Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz odlomka, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

- Kaj smo počeli prvi dan? *(Risali srčke in jih nesli animatorjem/župniku ...)* Tako je, tudi mi smo bili poklicani, da smo dobri ljudje in da znamo drugim prinašati veselje in Jezusa. Nalepili bomo sliko, kako smo delali dobro delo.
Enemu od otrok damo, da izreže sliko dejavnosti, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

Drugi dan – BOŽJA PREVIDNOST

- Kaj se je zgodilo v zgodbi? *(Bilbo pade v jamo. Ujamejo jih goblini. Bilbo se sreča z golumom. NAJDE PRSTAN.)*
Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz zgodbe, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.
- »Ko je kralj Herod to slišal, se je vznemiril in ves Jeruzalem z njim. Sklical je vse vélike duhovnike in pismouke ljudstva ter pri njih poizvedoval, kje je rojen Mesija. Rekli so mu: »V Betlehemu v Judeji. Tedaj je Herod skrivaj poklical modre in od njih natančno poizvedel o času, ko se jim je prikazala zvezda.«
Modri so sicer prišli do pravega kralja z velikim bogastvom in palačo. A so spoznali njegovo neiskrenost. Zato jih je Božja previdnost vodila naprej po poti iskanja. Prilepimo sliko Kraljev pri Herodu.
Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz odlomka, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.
- Kaj smo pa mi počeli drugi dan? *(Pisali zahvale staršem.)* Bog nam pomaga na različne načine. Včasih tudi tako, da še sami ne znamo točno povedati, kako se je to zgodilo. Mali čudež v našem življenju. To je Božja previdnost. Ta pa deluje tudi po drugih kot npr. po starših, prijateljih ... Zato bomo nalepili sliko, ko smo risali zahvale staršem.
Enemu od otrok damo, da izreže sliko dejavnosti, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

Tretji dan – VZTRAJNOST

- Kaj se je zgodilo v zgodbi? *(Bilbo in škrati se odpravijo po poti mračnega gozda. Hodijo po gozdu polnem nadlog. S pajki)* Prilepili bomo sliko iz zgodbe.
Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz zgodbe, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.
- »Nato jih je poslal v Betlehem in rekel: »Pojdite in natančno raziščite glede deteta. Ko ga najdete, mi sporočite, da se mu pojdem tudi jaz poklonit!« Po kraljevih besedah so se modri odpravili na pot; in glej, zvezda, ki so jo videli vziti, je šla pred njimi, dokler ni obstala nad krajem, kjer je bilo dete.«
Tudi modri so vztrajali na svoji poti. Zvesto so sledili zvezdi in Božji previdnosti. Ta jih je pripeljala do hlevčka, v katerem je bilo dete.
Enemu od otrok damo, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

- Kaj smo pa mi počeli tretji dan? *(Bili smo hobiti. Šli smo po gozdu in po vodi – kakorkoli smo otrokom orisali svet hobitov in Mračni gozd skozi katerega premagujejo poligon).*

Ali je bila lahka pot? Vam je bilo težko? Kdo je najdlje vztrajal?

Tudi mi smo poklicani, da vztrajamo. Vztrajamo v dobrem, dobrih delih, da sledimo Jezusu, še kaj? *(Da ubogamo, da se lepo obnašamo ...)* Za to smo se trudili tretji dan in imamo tudi sliko tega.

Enemu od otrok damo, da izreže sliko dejavnosti, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

Četrty dan – SRČNOST

- Kaj se je zgodilo v zgodbi? (Bilbo sreča zmaja. Bilbo najde v gori kamen ...) Medtem lahko prilepimo sliko zgodbe, določimo otroka in ta prilepi.

Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz zgodbe, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

- »Ko so zagledali zvezdo, so se silno razveselili. Stopili so v hišo in zagledali dete z Marijo, njegovo materjo. Padli so predenj in ga počastili. Odprli so svoje zaklade in mu darovali zlata, kadila in mire.«

Trije modri so razveselili in počastili Jezusa. Njihovo srce je bilo odprto za Boga. V srcu so prepoznali, da so prišli na cilj svoje poti.

Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz odlomka, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

- Kaj smo pa počeli mi, katero nalogo že smo si včeraj zadali? *(Vlekli listke. Imeli smo eno posebno skrinjo. Igrali smo se igrice z zmajem.)*

Tako, ugotovili smo, da je vsak od nas srčen. Poklicani smo k srčnosti. Da delamo dobro in delimo, oznanjamo Jezusa. To smo se tudi včeraj trudili delati, urili smo se v srčnosti.

Enemu od otrok damo, da izreže sliko dejavnosti, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

Peti dan – RAST

- Kaj se je danes zgodilo v zgodbi? *(Bilbo odide domov. Thorin umre in Bilbo odide domov z Gandalfom.)*

Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz zgodbe, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

- »In ker so bili v sanjah opomnjeni, naj ne hodijo nazaj k Herodu, so se po drugi poti vrnili v svojo deželo.«

Modri so skozi svojo pot dozorevali, RASLI. Srečanje z Jezusom jih je spremenilo, da je bila njihova pot domov drugačna. Skozi potovanje za zvezdo so globoko v sebi začutili, da je Bog prišel na svet in da je to novico potrebno oznaniti vsem ljudem.

Enemu od otrok damo, da izreže sliko iz odlomka, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

- In danes zaključujemo ta teden. Ko smo pogledali nazaj, vidimo, da smo se vsak dan trudili uriti v vrednoti dneva. Tako kot Bilbo in modri, smo tudi mi prehodili pot in ob njej rastle. Poklicani smo bili tu na oratoriju, da smo se naučili, kako biti

dobri in zakaj se truditi. V teh dejanjih rastemo in smo bližje Jezusu. Tukaj na plakatu lahko vidimo, kaj nam je uspelo v tem tednu. Jaz pa vam dam izziv, da se v vsem tem trudite vsak dan!

Enemu od otrok damo, da izreže sliko naše skupine, pokažemo, kam jo prilepi, in se pogovarjamo naprej.

■ Molitev

Si prižgemo svečo.

Znamenje križa

Ob koncu oratorija se skupaj izročimo naši materi Mariji, da nas bo vodila v naši rasti na poti do svetosti. Skupaj zmolimo molitev:

O, Gospa moja, Znamenje križa

Pesem: Slavi ga

■ KATEHEZA ZA PRVO TRILETJE

Pripomočki papir, pisala, ilustracije oratorijske zgodbe (e-gradiva), križ ali druga Jezusova podoba, (animatorjeve lastne fotografije)



oratorij.net/e-gradiva2023

5. dan: Rast

KATEHEZE

■ Vstopno mesto

Pred udeležence razporedimo ilustracije (glej e-gradiva), ki prikazujejo potek oratorijske zgodbe (kako je Bilbo rasel). Njihova naloga je, da jih kronološko postavijo v pravi vrstni red.

POGOVOR

- Kaj se je z Bilbom dogajalo skozi ves teden? *(Na kratko obnovimo celotno njegovo zgodbo.)*
- Ali se vam zdi, da je Bilbo kaj drugačen od prvega dne pa do danes? *(Ja.)*
- Kaj se je v njem spremenilo?
- Kaj pa vi, ali ste kaj drugačni od prvega dne oratorija pa do danes?
- Ste kaj novega spoznali, se kaj novega naučili?

■ Oznanilo

Svetopisemski odlomek: **Mt 2,1-5a;7-12 – Obisk modrih**

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

POGOVOR

- Tako kot Bilbo so se tudi Sveti trije kralji podali na pustolovščino. Na njej so gotovo morali premagati številne težave in ovire, pri čemer so rasli v vztrajnosti, srčnosti in drugih krepostih. Srečanje z novorojenim Jezusom pa jih je napolnilo z vero v Jezusa, upanjem, da bo odrešil svet, in večjo ljubeznijo do ljudi okrog njih. Ali mislite, da so domov odhajali enaki, kot so se podali na pot? *(Domov so kot Bilbo odhajali drugačni, kot so odšli na pot.)*
- Ali poznate še koga, ki ga je srečanje z Jezusom spremenilo? *(Svetniki, g. župnik, kateheti, animatorji, starši ...; tudi animatorji lahko povemo svojo izkušnjo.)*

■ Dejavnost

Tako kot so skozi čas rasli in dozorevali Sveti trije kralji, ste gotovo tudi vi. Niste zrastle le v višino, ampak ste odkrili tudi že nekaj sveta. Sedaj bo vaša naloga, da sami naredite svoj časovni trak.

Udeležencem razdelimo list, na katerega narišejo sebe kot dojenčka. Poleg lahko narišejo še svoje starše oz. svojo preostalo družino. Nato jim razdelimo drugi list, na katerega narišejo svoj najljubši spomin iz otroštva. Če jim ne bo šlo, jih spomnimo, da se lahko narišejo s svojim prijateljem ali, ko so bili z družino na počitnicah ipd. Nato jim razdelimo še zadnji list, na katere naj narišejo svoj zadnji spomin. Lahko narišejo sebe na letošnjem oratoriju, kaj jim je bilo najbolj zanimivo, zabavno. Vse tri risbe udeleženci zlepijo v zaporedju in s tem naredijo preprost časovni trak. Če želijo, lahko udeleženci predstavijo svoj časovni trak drugim.

Pred udeležence položimo svoje slike (lahko jih narišemo, kot so jih prej udeleženci, ali pa prinesemo svoje fotografije iz otroštva). Udeležencem povemo, kako smo mi rasli, kam smo hodili v šolo, lahko predstavimo tudi svojo pot animatorstva ...

■ Molitev

Znamenje križa

Udeleženci pred križ ali drugo Jezusovo podobo (v kapeli na altar) položijo svoje časovne trakove.

Dragi Jezus. Predte smo položili vse naše dogodke, ki so se nam zgodili. Hvaležni smo, da si nam podaril življenje, da imamo drug drugega in da si nas pripeljal do sem, do tega oratorija. Prosimo te za našo prihodnost. Polagamo jo v Tvoje roke. Vodi nas, da ne bomo zašli s poti, ki jo imaš načrtano za nas. Da bomo še bolj ljubili, delali dobra dela in se veselili vsega, kar nas čaka v življenju.

Vsak udeleženec prosi za eno stvar v svoji prihodnosti (npr. da mu bo šlo dobro v šoli, da se bo še naprej razumel s prijateljem, da bodo šli z družino na morje ...).

Slava Očetu, Znamenje križa

Pesem: O Gospod, studenec vse dobrote

KATEHEZA ZA DRUGO TRILETJE

Pripomočki jogurtovi lončki, ki jih zbiramo tekom oratorija ali že prej – na dnu so preluknjani, zemlja za sajenje in drugi potrebni pripomočki, seme (fižol – najhitreje vzkali in raste, koruza, morda seme rože), lončnica ali rastline v naravi, figurice jaslic – trije kralji ..., Sveto pismo, plakati, flomastri, rumen karton, škarje, pisala, model zvezde repatice

■ Vstopno mesto

Udeležence vprašamo, če so že kdaj posejali seme ali posadili rastlino in opazovali, kako raste.

- Kaj rastlina potrebuje, da lahko raste? (*Zemljo, vodo, svetlobo, toploto.*)

Pri tem opazujemo lončnico, ki jo pripravimo v prostoru ali rastline zunaj.

Danes bomo posadili seme (npr. fižola). Lončke boste odnesli domov, postavili na svetlo mesto, seme primerno zalivali in opazovali, kako kali in raste.

Če imamo možnost, na travniku ali vrtu z udeleženci nabereмо zemljo v lončke, sicer sami pripravimo zemljo v vrečo, udeleženci napolnijo lončke in jih podpišejo.

- Kako pa raste naše telo? Kaj potrebuje za rast? Kako vemo, opazimo, da smo zrasli? Raste samo naše telo ali rastemo tudi kot osebnosti? Kako?

Še lepša in bogatejša kot telesna je naša notranja rast, ki se do konca zemeljskega življenja ne konča. S pomočjo izkušenj, pridobljenega znanja, dela, srečanj z ljudmi. Težave, stiske, neuspehi in celo naše napake in grehi so pomemben del naše rasti. Zares notranje rastemo takrat, ko s pomočjo vsega tega postajamo boljši ljudje.

- Kako pa je Bilbo rasel skozi celo zgodbo letošnjega oratorija?

Po potrebi pogovor vodimo s pomočjo sledečih vprašanj:

- Kako se je prvi dan odzval na Gandalfov klic?
- Katere ovire je skupaj s škrti premagal na poti?
- Ali je imel pri tem več 'sreče' (Božje pomoči/previdnosti) ali je bilo to bolj odvisno od njega?
- Kaj je bila najtežja stvar, za katero se je odločil, da jo bo naredil? (Vrne Arhkamen zmaju.)
- Bi Bilbo iz prvega dne enako ravnal?

»Kako je rasel? Premaknil se je iz svojega mirnega vsakdanjika, tvegaj in šel na pot. Ob vseh nevarnostih in dogodivščinah je postajal modrejši, pogumnejši, srčnejši. Spoznaval je, kako je pohlep uničujoč in da so res pomembni medsebojni odnosi, pomoč, sodelovanje. Začel je bolj ceniti življenje in spoznal, da se je vredno boriti za dobro ...«

Oznanilo

Bilbu se je zgodilo nekaj podobnega kot modrim, ki so iskali novorojenega odrešenika.

Udeležencem damo figurice Svetih treh kraljev iz jaslic, jih vprašamo, koga te figurice predstavljajo in če poznajo njihovo zgodbo.

Pozorno prisluhnimo Božji besedi – evangeljskemu odlomku.

Lahko postavimo tudi figurice svete družine, figurice treh kraljev razdelimo trem udeležencem z nalogo, da jih med poslušanjem odlomka v pravem trenutku postavijo pred sveto družino.

Svetopisemski odlomek: Obisk modrih – Mt 2,1-5a;7-12

(Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.)

- Zakaj so modri šli na pot? Koga so iskali? Kaj so storili, ko so našli Dete Jezusa?

Povzamemo: Modri so bili učeni možje odličnega rodu, ki so imeli velik vpliv pri vladarjih. Živel so na Vzhodu, daleč stran od Betlehema. Niso bili judovske vere. Bili pa so odprtega srca, odprti za milost, ki jim jo je Bog dal, odprti za prerokbe in znamenja. Prepoznali so klic, ki jim je bil dan po zvezdi. Zapustili so svojo deželo in se srčno odpravili na dolgo, negotovo in nevarno pot in vztrajali na njej. Čeprav so najprej novorojenega Kralja iskali na dvoru in verjeli Herodu, so s pomočjo Božje previdnosti prepoznali, da mu ne morejo zaupati. Ko so našli Dete Jezusa v revnem hlevu z revno materjo, se niso obrnili in odšli. V njem so prepoznali Kralja in Božjega sina in so ga počastili. Vse to kaže, kako zelo so zrasli v veri in zaupanju. Vsa pot in srečanje z Jezusom jih je spremenila, zato so se po drugi poti vrnili domov. Njihovo življenje je bilo odslej drugačno, polno veselja in smisla.

■ Dejavnost

PLAKATI

Z udeleženci na kratko ponovimo, katere so bile vrednote oratorija in kaj vse se je dogajalo tekom tedna. Nato po prostoru razdelimo več plakatov ali listov. Udeleženci gredo od plakata do plakata in na vsakega nekaj napišejo glede na naslov. Možni naslovi plakatov:

- Moja rast pri delu (napišejo, kaj praktičnega so se naučili delati).
- Moja rast v prijateljstvu (napišejo ime nekoga, ki so ga na novo spoznali, ali kako so ravnali v odnosu do prijateljev).
- Moja rast v dobrih delih (napišejo, kaj so dobrega storili, pomagali ...).
- Moja rast v prijateljstvu z Bogom (napišejo, kaj so spoznali o Bogu, katero molitev so se naučili, kako so sodelovali pri molitvi ...).
- Moja rast v vrednotah (napišejo, katero vrednoto so si najbolj zapomnili in kaj jim pomeni).

Ko končamo, plakate v znamenje hvaležnosti Gospodu za vso našo rast odložimo v molitveni kotiček, če ga imamo, ali jih po katehezi odnesemo v cerkev pred oltar. Lahko jih uporabimo tudi pri predstavitvi oratorija.

■ Molitev

Znamenje križa

Jezus, hvala ti za vse, kar si nam dal doživeti na oratoriju, za vse, kar smo se naučili, doživeli, se povezali v prijateljstvu in ob tem rasli. Sedaj bi se Ti radi zahvalili za najlepša doživetja.

Vsak prebere, kar je zapisal na zvezdo repatico, po vsakem prebranem zapisu vsi odgovorimo: »Hvala ti, Gospod.«, ali zapojemo primeren odpev.

Molimo drug za drugega v naši skupini:

Zdrava Marija; Slava Očetu

Znamenje križa

Pesem: O, Gospod, studenec vse dobrote

KATEHEZA ZA TRETJE TRILETJE

Pripomočki 6 velikih plastičnih kozarcev, alkoholni flomaster, cvetlični lonček, zemlja in seme/sadika

■ Vstopno mesto (7 min)

Pripravljenih imamo 6 velikih plastičnih kozarcev in alkoholni flomaster. Kozarce razdelimo med udeležence. Enemu po enemu damo flomaster, vsak pa mora na kozarec napisati zaklad dneva za vsak oratorijski dan (eden za prvi dan, drugi za drugi itd.), prvi dan za poklicanost in tako naprej do vključno 5. dne. Drugi mu lahko pomagajo, da se spomni.

Kozarce postavljamo v piramido: prvi trije spodaj, naslednja dva na vrh, ostane še šesti. Vprašamo se: »Kaj pa pride po oratoriju?« Na šesti kozarec napišemo: (vsakdanje) ŽIVLJENJE. Postavimo ga na vrh piramide. Vsi oratorijski dnevi so 'baza'. Med sabo so se nadgrajevali in nas pripravljali na življenje po koncu oratorija.

Pri vsakem zakladu, se pravi ob vsakem kozarcu, preden ga postavimo, zelo na kratko obnovimo Bilbovo zgodbo v povezavi z zakladom dneva. Pri zadnjem pa se vprašamo: »Kako je Bilbo živel, ko se je vrnil s svoje pustolovščine? Isto ali drugače kot prej?« *Tukaj pravzaprav ugibamo odgovore. Pravi odgovor pa je: »Pravzaprav še kar isto, ampak je bil drugačen. Veliko stvari je delal isto, samo na drugačen način. Če se mu je ponudila priložnost, je šel na še kakšno dogodivščino, ampak to se ne dogaja vsak dan.«*

- Kaj bi vi rekli, če bi vas jutri nekdo povabil na pustolovščino? Bi rekli da? Kaj pa čez 3 dni? Ali čez en mesec? (*Pustimo, da udeleženci na kratko razmislijo in odgovarjajo.*)
- Nikoli ne vemo, kdaj bomo morali na pot. Vsak dan pa se moramo z majhnimi odločitvami na to pripravljati. Poglejmo, kdo iz Svetega pisma je tudi to počel.
- Veste, kdo so modri z Vzhoda? (Ne? Da vidimo, če jih v odlomku prepoznate.)

■ Oznanilo (20 min)

Svetopisemski odlomek: **Obisk modrih – Mt 2,1-5a;7-12**

(*Za besedilo glej začetek izhodišča za ta dan; toda, če se le da, odlomek preberemo iz Svetega pisma.*)

- Modrim z Vzhoda navadno rečemo Sveti trije kralji. V tem odlomku pa piše, da so bili tudi modreci, učenjaki. Kaj pomeni, da si učenjak? (*Da se veliko časa učiš in študiraš.*) Ne vemo, kaj vse so modri znali, ampak lahko sklepamo, da so zelo dobro poznali zvezde. Če bi se na nebu pojavila nova zvezda, bi jo vi sploh opazili? In še več, bi vedeli, kaj pomeni? (*Verjetno ne.*) Oni so vedeli, ker so se celo življenje na to pripravljali.
- Še nekaj o zvezdi. Če bi Bog vas nekam poklical, kaj mislite, kako bi to storil? Bi vam poslal zvezdo? (*Najbrž ne, ker bi vedel, da je vi ne bi videli in razumeli.*) Bog vsakega pokliče na svoj način, v jeziku, ki ga on razume (npr. knjige, pesmi, odnosi, duhovne vaje, kateheze ...).
- Vidimo, da so modri rasli še preden so se odpravili na pot. Bilbo tega ni počel, ni se pripravljaj na pot, zato mu je bilo na začetku tako težko! Ne vemo, kako težko je bilo modrim. Ali so hitro spakirali in šli ali pa so se težko odločili, da gredo na pot? Verjetno jim je bilo lažje, ker so bili trije. Tudi Bilbo je imel prijatelje, brez njih ne bi prišel nikamor. Kakorkoli, naredili so ODLOČITEV in se LOČILI od poznane, varnega okolja. To je pomemben del naše rasti. Če želimo korak naprej, se moramo za to odločiti.
- Modri še niso bili pripravljani na vse. Herodu so zaupali in se sestali z njim, ker jih je očarala njegova moč in kraljevsko veličastje. Herod pa »se je vznemiril« in jim je lagal.
 - Zakaj se je vznemiril? Je bila to dobra vrsta vznemirjenja, kot veselo pričakovanje, ali kaj drugega? (*V resnici se je prestrašil.*)
 - Kako to vemo? (*Ker vemo, da je kasneje hotel Jezusa ubiti in je pobil vse novorojence v mestu.*)
 - Zakaj se je prestrašil? (*Ker bi ga novi judovski kralj vrgel s prestola.*) Brez Boga so nam drugi ljudje nevarni. Namesto da bi iskali odnose, ki nam pomagajo rasti, se v tem strahu zapremo sami vase.

- Kako so veliki duhovniki in pismouki vedeli, kje se je rodil Jezus? (*Ker to piše v stari zavezi, ki so jo dobro poznali.*) Tudi oni so bili učeni, a jim to ni pomagalo. Ostajali so zaprti sami vase, zadovoljili so se s tistim malo, kar so imeli. Niso rasli.
- Piše, »ko so zagledali zvezdo, so se silno razveselili«. To pomeni, da nekaj časa niso videli. Pridejo obdobja, ko se počutimo izgubljeni in ne vemo, kaj bi. Ste že kdaj doživeli kaj podobnega? (*Počakamo, da razmislijo in odgovorijo. Lahko delimo tudi svojo izkušnjo.*) Takrat moramo samo nadaljevati po svoji poti, neopazno rasti, in ko pride čas, znova zagledamo zvezdo, ki nas vodi na našem poslanstvu.
- Modri so bili še pravočasno opomnjeni, naj se ne vračajo! Kako mi to doživljamo v naših življenjih? (*Poslušamo svojo vest, ki pa mora biti naravnana na Božji pogled.*). S tem, ko poslušamo Boga, oblikujemo svojo vest in rastemo.
- Kako poslušamo Boga? (*Najbolj direktno se nam razodeva prek Božje Besede, Svetega pisma. Moramo jo prebirati in dobro poznati, a to ni dovolj, z njo moramo moliti in videti, kako nas nagovarja v našem vsakdanu.*)
- In še najpomembnejša odločitev modrih: Boga so slišali, potem pa tudi UBOGALI Njegovo voljo. Če tega ne bi storili, bi se zgodila katastrofa. Lahko bi se ustrašili, da jih bo Herod ubil, če ga ne ubogajo, lahko da jim je bil Herod všeč in ga niso želeli razočarati. Naša naloga pa ni, da ugajamo vsem, ampak samo Bogu!

■ Dejavnost (10 min)

Še zadnjič razdelimo delovne liste. Zadnja naloga nas spodbuja, da reflektiramo o svoji osebni rasti tekom oratorija. Udeležencem damo časa npr. 3 minute, da vsak zase zapiše vsaj eno spoznanje, ki ga je dobil v teh dneh. Delovne liste tokrat obdržijo.

Tokrat bomo svoje odgovore tudi podelili. Vsak od udeležencev (vsaj delno) pove, kaj je napisal.

Da v dneh po oratoriju ne pozabimo, da moramo rasti in se odločati za dobro, bomo posadili rastlino, ki nas bo s svojim napredkom spominjala na to. Vsak dan bo zrasla čisto malo, skoraj neopazno, a čez več časa bomo videli razliko.

Animator prinese lončke, zemljo in semena, lahko fižolove kalčke, ajdova semena, deteljo ali kakšno drugo trpežno in hitro rastočo rastlino, ki jo vsak udeleženec posadi in se podpiše na svoj lonček (ki ga vzame domov).

■ Molitev (7 min)

Prižgemo svečo ob križu, poleg nje pa lahko postavimo figurice iz jaslí: Marijo, Jezusa, Jožefa in svete tri kralje.

Znamenje križa

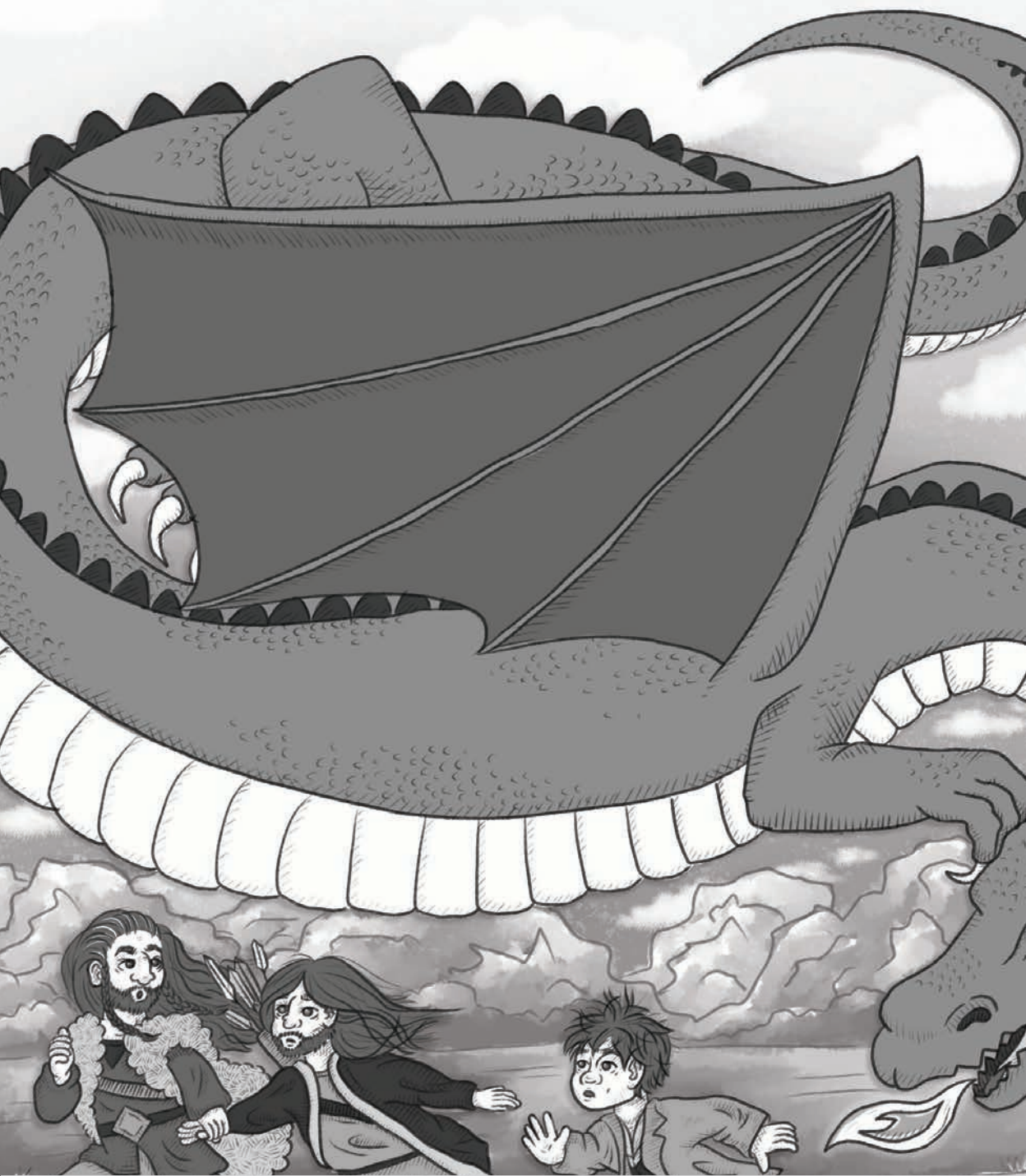
Animator prebere kratko vrstico: Lk 2, 52 (po tem, ko deček Jezus ostane v templju)

»Jezus pa je napredoval v modrosti, rasti in milosti pri Bogu in pri ljudeh.«

Vsak (tudi animatorji) pove eno zahvalo za to, kar je prejel tekom oratorija, in prošnjo za naprej.

Oče naš, Zdrava Marija, Slava Očetu, Znamenje križa

Pesem: O Gospod, studenec vse dobrote ali Pridi, podaj roko



VELIKE IGRE

1. NAJLEPŠA HOBITSKA DUPLINA

Število udeležencev neomejeno

Število animatorjev le 5, če so skupine nimajo spremljevalcev, kar sicer ni najboljše

Število skupin neomejeno

Zahtevnost igre ★★★★★
(za pripravo in izvedbo)

- Pripomočki**
- plakati z narisano predlogo za skupine (v e-gradivih je A4 velikost, v pripravi pa naredite raje predlogo na plakat)
 - listki z okrasitvami in zalogo hrane ter čaja (e-gradiva)
 - obrazec za prijavo kratke igre in navodila za izpolnjevanje (e-gradiva)
 - razni drugi pripomočki, kot so barvice, škarje z vijugastimi robovi, trakci, lepila, selotejpi itd.

Kratek opis igre

Udeleženci po skupinah izdelujejo čim lepšo hobitsko duplino – izboljšujejo narisano predlogo na plakatu (glej e-gradiva). Skušajo jo razkošno dekorirati in opremiti z zalogo čaja, klobasic ter drugih hobitskih priboljškov (tudi med e-gradivi). Opremo in pripomočke dobivajo s pomočjo iger, ki jih pravzaprav sami organizirajo za druge skupine. Res priročen koncept, ki je nekoliko zahteven za udeležence 1. triletja. Igra je izvedljiva tudi z minimalnim številom animatorjev.



oratoriji.net/e-gradiva2023

Igra se konča, ko voditelj igre oznani, da je čas za ogled hobitskih duplin.

Vzgojna vidika igre

- Če uspemo preprečevati kakšne goljufije, ki bi se lahko pojavile, je igra zelo vzgojna, saj postavi udeležencev vlogo sodnikov, kar je zanje nova dimenzija pravičnosti in iskanja resnice.
- Skupine morajo tudi dobro sodelovati, pomemben pa je prav vsak član, saj vsak lahko prisluži odločilne zaloge hrane ali celo prispeva s svojimi okrasitvami.

Uvod v igro za udeležence

»Kot veste, je bil Bilbo zelo navezan na svoj dom ali, kot mu rečejo hobiti, hobitsko duplino. V njej je imel veliko zaloge hrane, s katero je pogostil svoje obiskovalce. Tudi sicer je cenil razkošno opremo in lepo izbrane dodatke k svojemu domu. Vendar to ne velja le za Bilba. Tudi druge hobitske družine skrbijo za svoje dupline in jih želijo kar najlepše urediti in pripraviti za morebitne obiske. Katera izmed družin se bo najbolj izkazala? Bo to družina (*pri tem voditelj kaže na skupine udeležencev, ki s tem dobijo ime svoje hobitske družine*) Mehač, Tuk, Žakelj-Bisagin, Motvozar, Gamgi, Vrtumil, Bušek-Brendivinski, Bofin, Vrtovec, Rogopisk, Grencar, Kočevnar, Rovšnik ali Mastnak? Katera bo uredila najlepšo hobitsko duplino?«

POTEK IGRE

Skupine udeležencev (če je le mogoče, naj bo z vsako en izmed animatorjev, ki razpošilja in motivira udeležence) želi prislužiti čim več pripomočkov in opreme za razkošno ureditev svoje hobitske dupline. To počnejo s pomočjo igranja in sojenja malim igram, ki jih Gandalf izžreba na sejmju. Vsaka skupina naj ves čas sama presoja, koliko svojih članov bo poslala tekmovat na kratke igre, koliko jih bo sestavljalo nove igre in bodo potem na voljo za sodniško funkcijo, koliko jih bo krasilo hobitsko duplino in koliko jih bo skušalo zamenjati svoje materiale z materiali sosednjih skupin (kar seveda ni prepovedano, če obe skupini privolita v menjavo).

Na sejmskem prostoru je mogoče videti, kateri pripomočki so na voljo za pripravo teh kratkih iger, ter dobiti obrazce za prijavo kratkih iger. Udeleženci jih izpolnjujejo in si izmišljujejo kratke igre, pravzaprav otoke iger, kjer potem oni sami nastopajo v vlogi sodnikov. Med seboj tekmujejo tisti udeleženci ali skupine, ki se prijavijo na tekmovanje. Prvo žrebanje, kdo bo igral katero igro, se začne že 10 minut po začetku velike igre, tako da imajo člani skupin nekaj časa za pripravo predlogov za igre in organizacijo skupine. Predloge napišejo na obrazce. Pomembno je opozoriti, da ne smejo iti vsi udeleženci iz skupine igrati kratkih iger in da mora biti za vsako oddano in izžrebano igro na voljo sodnik ali nadomestni sodnik, drugače skupine dobijo minus točke. Dobro je, da skupina ne odda preveč razpisnih obrazcev in da so udeleženci v pripravljenosti pri krašenju hobitske dupline. Vsak obrazec naj pred oddajo v boben za žrebanje pregleda eden od Gandalfovih pomočnikov. Tako se lahko izognemo marsikateri zoporni situaciji, če kaj pri navodilih ali pripomočkih ni jasno.

Vsi sodelujoči pri kratki igri dobijo za sodelovanje nagrade približno v razmerju 1:2:3, kar pomeni, da poraženec za sodelovanje dobi eno vrečko čaja, sodnik dve, zmagovalec pa tri. Tako se vsako sodelovanje šteje, sodniška funkcija pa tudi prinaša dohodek. Sodniški dohodek je lahko tudi drugačen od običajnih nagrad (npr. izposoja flumastrov za 5 minut). Nagrade vedno napove Gandalf, in sicer ob razglasitvi naslednje kratke igre, ki bo potekala. Takrat seveda pove še, kateri skupini bosta igrali in kdo bo sodnik.

Kratke igre morajo trajati od 2 do 10 minut. Če trajajo dlje, sledi kazen (manj nagradnega materiala) za sodnika. Prav tako velja, če sodnik ni sodil pošteno (pritožba s strani večine udeležencev, ki so se igrali igro) ali pa če ne zna razložiti navodil kratke igre. Spodaj sta priložena prazen in z navodili izpolnjen obrazec. Oba sta dostopna med e-gradiivi in pripravljena, da ju množično natisnete, saj bodo tako udeleženci najhitreje razumeli, kaj se od njih pričakuje.



oratorij.net/e-gradiiva2023

Obrazec za prijavo kratkih iger

Hobitska družina	Ime vaše hobitske družine
Sodnik	Številka/ime člana ekipe, ki bo sodil igro (igro mora poznati)
Pomožni sodnik	Številka/ime člana ekipe, ki bo sodil igro, če sodnik ne bo mogel, ker bo npr. udeležen v drugi igri (igro mora poznati)
Št. igralcev	Število igralcev iz posamezne skupine (od 1 do 4 članov) (Gandalf bo izžrebal številke oz. člane skupin, ki bodo tekmovali.)
Opis igre (potek, pripomočki ...)	V nekaj ključnih stavkih, ki morajo biti razumljivi! • Potek igre • Kaj je potrebno storiti za zmago? • Pripomočki (osnovne stvari, ki so na voljo)

Vse otoke z igrami oz. male igre tako kreirajo udeleženci sami, Gandalf (voditelj celotne velke igre) mora "samo" skrbeti, da dogajanje poteka nemoteno, da rešuje spore, da jim deli nagrade itd. In seveda, da izžreba, katera od kratkih iger se bo izvedla naslednja, ko prideta dve skupini (ali dva člana različnih skupin, kar je odvisno od zamisli kratke igre), ki sta se pripravljene soočiti pri kratki igri. Gandalf naj se pri žrebanju skupin ustrezno prilagaja situacijam, zato je res pomembno, da je Gandalf eden vaših najbolj sposobnih animatorjev, ki mu je potek te velike igre popolnoma jasen, če že ni kar voditelj te velike igre. Med igro se lahko zgodi, da vsi naenkrat nekaj pričakujejo od Gandalfa in mora biti sposoben odreagirati. Dobro je, da svojo funkcijo opravlja čim bolj mirno in dostojanstveno. Če bo to naredil v primernem slogu, se bodo udeleženci sprijaznili s tem, da je pač potrebno počakati minuto ali dve. Če pa bo brezglavo in panično nekaj "reševal", se bo pritisk udeležencev zgolj povečal in začne se lahko krog pritoževanja v smislu: »Mi čakamo, oni pa ne, mi smo dobili kazen, ker nismo imeli sodnika, oni pa ne, njihove igre se igrajo večkrat kot naše itd.« Priporočeno je, da ima Gandalf vsaj še dva pomočnika, ki nadzirata potek kratkih iger in sprejemanje obrazcev za prijavo iger, kot je omenjeno že zgoraj. Če je mogoče, je dobro, da ima po vsaj enega pomočnika na vsakih 20 udeležencev, ki se igrajo. Pazite, da Gandalf ne bo preobremenjen, a hkrati, da je očitno, da ima Gandalf končno besedo povsod, kjer je to potrebno. Z določanjem razpisanih nagrad Gandalf uravnava, da imajo udeleženci dovolj pripomočkov in materiala, da lahko ves čas urejajo in krasijo svoje hobitske dupline. Po preteku časa oz. ko se mu zdi primerno, Gandalf razglasi konec igre in njegov obhod po domovih vseh hobitskih družin.

Kratke igre, ki se jih je že izvedlo, se dajo v boben, ki se ga uporablja le, če novih iger ni več. To seveda velja le za kratke igre, ki se jih je izvedlo brez zapletov, težav itd.

Poleg te osnovne dinamike igre lahko Thorin ali več škratov na vsake toliko časa povabijo udeležence na posebne pustolovščine. Prvih 5, 10 ali kolikor že določijo udeležencev gre lahko z njim na poseben otok/štafeto, kjer je že vnaprej določen izziv, ki ga morajo udeleženci pustolovščine opraviti. Ali morajo premagati trola (primerno oblečenega animatorja) v namiznem tenisu ali morajo skupaj opraviti 30 podaj balona, brez, da bi jim ta padel na tla ali vsi splezati na določeno lepo razvejano drevo ali iti na ogled cerkve z razlago vseh poslikanih oken ... karkoli, kar bi si želeli izvesti pa drugje nimate priložnosti za to.

Za ideje teh posebnih pustolovščin lahko uporabite tudi otoke ali štafete, ki so navedene v drugih velikih igrah. Pomembno je le, da se uskladite še z drugimi animatorji, ki pripravljajo velike igre, da ne pride do podvajanja.

■ Opombe

Udeleženci 1. triletja naj ne bodo sodniki, saj bodo s tem precejšnje težave. Naj raje hodijo tekmovalci, saj tudi kot poraženci proti starejšim udeležencem dobijo svoj delež nagrade za sodelovanje. Še boljše pa je, če Gandalf žreba tekmovalce oz. medsebojne nasprotnike iz več bobnov in s tem zagotavlja bolj enakovredne tekmece.

Igra je za oratorije do 50 udeležencev primerna tudi za izvedbo v notranjih prostorih – v primeru dežja. Je pa seveda bolje, če je na razpolago več prostora in kakšne zunanje aktivnosti. V tem primeru je tudi težje dobro nadzirati uporabo vseh pripomočkov, člane skupin in sodnike.

2. ŠTAFETNA IGRA: UZP (usposabljanje za pustolovščino)

Število udeležencev od 60 do 140

Število animatorjev od 12 do 20 (*približen razpon*)

Število skupin igra je pripravljena okvirno za od 6 do 8 skupin (približno 12 udeležencev in 1 animator na skupino), lahko pa se igra tudi z več ali manj skupinami

Zahtevnost ★★☆☆☆
(za pripravo in izvedbo)

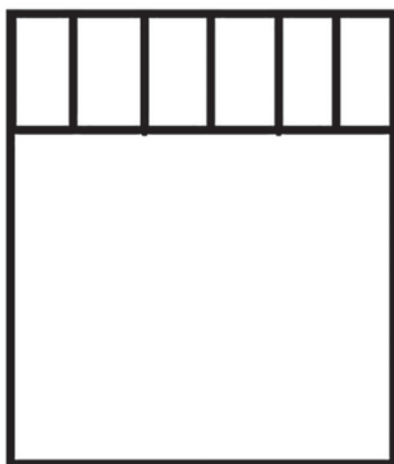
Pripomočki So navedeni pri vsaki igri posebej, da ni preveč zmede in tudi bolj praktično je, če nekdo uporabi le nekatere igre.

Kratek opis igre

Igramo se štafetne igre na dovolj velikem območju (odvisno od števila udeležencev).

Čarodej Gandalf je za udeležence in animatorje na oratoriju pripravil usposabljanje za pustolovščine. Spoznali bodo vse potrebne veščine, da bodo pripravljeni na prepreke, ki jih čakajo na pustolovščini s škrati.

Če nam odgovarja, lahko naredimo igro tudi tekmovalno, kar stvar malo bolj popestri oziroma je to dodatna spodbuda udeležencem. Pri tem je potrebno paziti na enakovrednost ekip.



Baze skupin

Igralno polje

Zelo pomaga, da imamo vse rekvizite/pripomočke/material pripravljen vnaprej in da ekipa, ki postavlja, točno ve, kaj dela, da se ni čakanja.

Igra se konča ko odigramo zadnjo igro in Gandalf podeli oratoriju certifikat UZP (certifikat o usposobljenosti za pustolovščine) in/ali razglasi zmagovalno skupino.

Vzgojni vidiki igre

- Krepimo skupinsko delo in skupinski duh.
- V primeru tekmovalja se udeleženci učijo, kako prenesti poraz in spoznati, da ni mogoče vedno zmagati.
- Z Gandalfovim uvodom tudi spodbujamo dovolj dobro poznavanje situacije, v katero se spuščamo. Zelo dober primer so hribi, kjer se zaradi nepoznavanja in nepripravljenosti zgodi mnogo nesreč.

■ Uvod v igro za udeležence

Gandalf skliče udeležence in animatorje. Če so že razdeljeni v skupine, naj stojijo kar v skupinah, lahko pa Gandalf nagovori celo množico in se nato razdelijo v skupine. S seboj pripelje tudi Bilba in udeležencem pove, da se skupaj z njim odpravlja na pustolovščino. Nato Gandalf povabi še udeležence, če se želijo pridružiti. Udeleženci verjetno z navdušenjem odgovorijo: »Jaaaaa!« Gandalf obrazloži, da se morajo zaradi varnosti na pustolovščino dobro pripraviti in usposobiti, zato jim je pripravil posebno, strokovno usposabljanje, preko katerega se bodo naučili vseh potrebnih veščin in spoznali situacije, s katerimi se lahko srečajo na potovanju. Če je možno, naj celotno igro izpelje Gandalf, drugače pa naj to naredi voditelj velikih iger, ki ga lahko Gandalf predstavi kot skrajnega inštruktorja za pustolovščine.

■ POTEK IGRE

Po uvodu se štafetna igra lahko prične. Voditelj napove vsako igro posebej, ki se jo potem igramo. Animatorji naj udeležence spodbujajo in navdušujejo skupino nad igro. Odigramo toliko štafetnih iger, kolikor nam čas dopušča.

Na koncu naj Gandalf udeležencem izroči certifikat UZP. Če vam sredstva dopuščajo, lahko natisnete certifikat za vsakega udeleženca ali pa za vsako skupino. Lahko pa tudi nekaj malo večjega za cel oratorij skupaj.

Pomembno je, da imamo **vse pripomočke pripravljene vnaprej** in da ekipa, ki postavlja stvari, točno ve, kaj, kdo, kdaj in kam. Medtem, ko se postavlja ovire/polje/ ... naj voditelj obrazloži, kaj se bo dogajalo v prihajajoči igri. Če je veliko skupin in so posledično na velikem območju, si je dobro omisliti megafon ali ozvočenje.

Vse igre so zastavljene tako, da sodelujejo vsi udeleženci, oziroma po osnovnem principu štafetnih iger (eden naredi in preda drugemu, ki preda tretjemu itd.).

Število štafetnih iger je odvisno od tega, kako velike skupine udeležencev imate. Lahko nekatere igre opravljate tudi dvakrat, da je manj izgube časa s postavljanjem rekvizitov in več igranja. To je potrebno presoditi za vsak oratorij posebej, tudi glede na motiviranost udeležencev in razpoložljivost animatorjev. Na koncu so še tiste štafetne igre, ki so primerne za izvedbo v duhu vodnih iger.

■ ŠTAFETNE IGRE

■ 1. Hoja v megli

Pripomočki toliko prevez, kolikor je udeležencev (uporabite lahko razrezane izgubljene stvari iz preteklih let ☺), miza/stol/ipd. za postavitev poligona, kreda ali markirni trak

Skupina mora biti povezana in usklajena, da lahko dobro deluje in premaga izzive, ki se pojavijo. Pri tej igri spoznavamo delovanje v razmerah, v katerih je oteženo naše vizualno zaznavanje sveta in je potrebno zaupati vodji.

Člani skupine se postavijo v kolono eden za drugim. Vsak da roke na rame soigralca pred njim. Animator vsem zaveže oči, razen zadnjemu, ki bo vodil skupino po krajšem poligonu. Skupino vodi tako, da govori: »Levo, desno, naprej, nazaj, prestopi, spodaj ...« Pot naj bo narisana s kredo ali označena z markirnim (lepilnim) trakom. Narejena naj bo izmenično poševno, levo in desno ter gor in dol, da se mora skupina tudi prepogniti pod kakšno mizo oziroma prestopiti nekaj malo večjega. Poligon naj traja nekaj minut.

2. Reševanje ponesrečenca

Pripomočki za vsako skupino 4 deske in dva povoja

V primeru, da se kateremu od vaših članov kaj zgodi, mu takoj nudite pomoč in naredite vse, da bo preživel oziroma čim prej okrevljal. To bomo simulirali pri tej igri. Vaš animator je padel v globoko luknjo in si polomil obe nogi, zato ne more hoditi. Preden pa ga odnesete na varno v svojo bazo, morate poskrbeti, da med prenašanjem ne bo prišlo do dodatnih poškodb. Zato mu morate nogi najprej imobilizirati. Material za imobilizacijo imate v bazah. Najprej ga morate odnesti do ponesrečenca. To naredite tako, da tečete vzvratno do ponesrečenca in s seboj vzamete ENO od stvari (4 deske in 2 povoja), ki jo pustite pri ponesrečencu. Ko pride udeleženec v bazo, lahko naslednji teče naprej. Ko so vse stvari pri ponesrečencu, do njega tečejo trije iz skupine in mu imobilizirajo noge. Po oskrbi ponesrečenca pritečejo nazaj. K njemu tečejo štirje drugi udeleženci in ga prinesejo nazaj do baze. Če imate dovolj samokolnic, lahko animatorje peljete v njih.

3. Težek nahrbtnik

Pripomočki toliko težkih nahrbtnikov (5 do 10kg), kolikor je skupin

Ker takšne pustolovščine lahko trajajo kar nekaj časa, morda tudi po več dni, je treba s seboj vzeti veliko stvari: predvsem hrano, pijačo in oblačila. Na pustolovščinah moramo biti, kljub težkim nahrbtnikom, spretni in hitri. Vaša naloga je, da čim hitreje pretečete razdaljo (dolžino igralnega polja) s polnim nahrbtnikom in ga nato predate naslednjemu članu ekipe. Igra se konča, ko vsi pretečejo to razdaljo.

4. Ekstremne vremenske razmere

Pripomočki vodni balončki ali lahke žogice (če ne želite zmočiti udeležencev), pol metra dolg kol ali podoben predmet, ki predstavlja baklo, stožci ali stoli za poligon

Na pustolovščinah se zgodijo tudi marsikateri nepredvideni stvari, kot na primer ekstremne vremenske razmere ali pa napad zmaja. Predstavljajte si, da ima vaša skupina le eno gorečo baklo (nekaj podobnega bakli, na primer kratek kol). V temni noči začne deževati. Vaša naloga je, da vsak udeleženec z baklo v roki preteče poligon (slalom med stožci/stoli) in baklo obvaruje pred dežjem (vodni balončki ali lahke žogice). Če se zgodi, da dež zmoči vas ali baklo, se mora udeleženec vrniti v bazo in še enkrat teči poligon od začetka.

Super je, če lahko to igro izvajamo na kakšni mehkejši podlagi, recimo na travi. Je bolj spolzko, padci pa niso prehudi.

Animatorji, ki sodelujejo pri pripravi, mečejo balončke ali žogice dokaj naključno, toliko da je izvedljivo za udeležence, da z nekaj truda ostanejo suhi. 😊

5. Prečkanje reke s splavom/gradnja splava

Pripomočki velike kartonaste plošče

Na pustolovščini morate prečkati reko. Ker pa je pregloboka in zelo deroča, tega ne morete narediti s plavanjem, zato se odločite narediti splav. Za splav je potrebno veliko lesa. Kot nalašč ste v gozdu našli velik hlod, ki je pretežek, da bi ga nosili, zato se odločite, da ga boste spravili v svojo bazo tako, da se boste pod njim kotalili.

Podoben princip je prikazan na povezavi na QR kodi. (Prikazan je primer z mizo, kar je dokaj nevarno za majhne udeležence, saj ima miza veliko robnikov in je tudi težka. Zato namesto mize raje uporabimo velike kartone.) Tisti udeleženelec, ki bo »hlod«, čaka svojo ekipo na koncu igralnega prostora. Na znak ekipe tečejo do njega in ga poskusijo na kartonih čim hitreje spraviti v bazo.



6. Ježa osla/konja

Pripomočki preveze za polovico udeležencev, stožci ali kreda/markirni trak za označbo poligona

V naravi uporabimo vse, kar nam je ponujeno, pa naj bo to hrana, razna zelišča, nenazadnje pa tudi »prevozno sredstvo«. Tako se boste pri tej nalogi učili jahanja konja, ki ga bomo simulirali z nošenjem na hrbtu (cicobako/štuporamo). Vendar ni dovolj, da znamo konja samo jahati, moramo ga znati tudi voditi.

Skupina se razdeli v pare. Tisti, ki bo nosil drugega, naj ima zavezane oči, tisti, ki bo nošen, pa ga bo usmerjal (naprej, nazaj, levo, desno). Pot naj ne bo prezahtevna. Pazite na varnost, saj je padec na tla z ramen nekoga precej boleč. Zato tudi ne priporočamo uporabe stolov za ovire.

7. Sporazumevanje z domorodci

Pripomočki pisala za vsako skupino (flomastri ali kuliji), listi z besedami, ki jih je potrebno prevesti (lahko tvorijo določen stavek), slovar, napisan na velik plakat (ampak ne tako na veliko, da bi se dalo prebrati od daleč)

Na marsikaterem potovanju srečujemo različne ljudi in tudi druga bitja, ki ne govorijo istega jezika kot mi. Pri tem delu usposabljanja se bomo učili uporabljati star slovar, ki so ga uporabljali hobiti, da so se lahko sporazumevali s pripadniki škratovske skupnosti po imenu Pori. To so škratje, ki obožujejo por. Vaša naloga je, da prevedete nekaj osnovnih besed, ki jih boste dobili na listih. To plemo škratov uporablja enake črke kot mi, vendar imajo drugačen pomen, ki pa ga lahko ugotovite s pomočjo slovarja, ki se nahaja na drugi strani igralne površine. Do tja lahko dostopate s preprostim tekom v parih (iz vsake skupine en par naenkrat). Nato pogledate pomen črke in se vrnete v bazo, kjer prevajate besede.

Primeri besed:

DAN = FOR

HVALA = GTONO

PROSIM = MEUZAP

POR = MUE

JUHA =WIGO

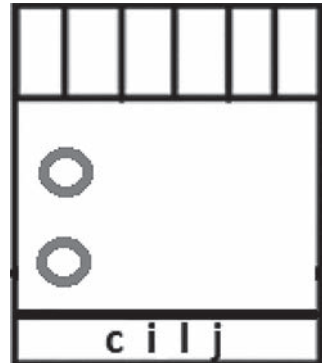
Primer slovarja (slovenščina = jezik plemena por):

A=O, D=F, I=A, J=W, N=R, H=G, V=T, L=N, P=M, R=E, O=U, S=Z, M=P

8. Prehod skozi luknje/jamo

Pripomočki za vsako skupino vsaj 2 hulahop obroča, za vezanje nog se lahko uporabi preveze iz prejšnjih otokov

Na naši poti nas lahko pričakajo marsikatero naravne ovire, med drugim kakšne ozke luknje in prehodi v jamah. Da se izurimo tudi za takšne primere, se boste v skupini postavili v vrsto. Animator vam bo zavezal noge z vašim levim in desnim in levim sosedom. Vaša naloga bo priti skozi dva ali tri hulahop obroče (lahko tudi gumo, oziroma nekaj ozkega) in čim hitreje prispeti na cilj.



9. Varčevanje z vodo

Pripomočki 2 palici za vsako skupino, dolgi približno 1 m, plastični krožnik za vsako skupino, voda

Na dolgih potovanjih, kakršnih si jih zamisli čarodej Gandalf, je potrebno biti zelo varčen z vsemi dobrinami, ki jih imamo na voljo. Še posebej to velja za vodo. Pri tem preizkusu se bomo trudili obdržati čim več vode v plastičnem krožniku.

Prenašanje polnega krožnika vode poteka tako, da krožnik postavimo na dve palici in ga udeleženci v dvojicah prenašajo do določene razdalje in nazaj. Pri predaji krožnika naslednji dvojici lahko udeležencem pomaga tudi animator.

10. Kondicija in sodelovanje

Pripomočki rute ali trakovi za zavezovanje nog, označena razdalja

Pri tej igri bo veliko teka, da si nabereimo kondicije za pot, na katero nas pripravlja Gandalf. Poleg kondicije pa bo potrebna tudi velika usklajenost in povezanost ekipe. Potrebno bo preteči celotno dolžino igrišča in se vrniti v bazo. Začel bo prvi član skupine. Ko se vrne v bazo, se mu pridruži drugi član, ko spet pretečeta, se pridruži tretji in tako naprej do zadnjega člana skupine. Da pa ne bo skupina povezana samo v "duhu", bomo to povezanost zagotovili tako, da bodo udeleženci med seboj imeli zavezane noge.

Zvezani sta leva noga prvega in desna noga drugega udeleženca. Noge zvežemo pri gležnjih. Vsakič, ko del skupine priteče nazaj, naj animator priveže novega tekača.

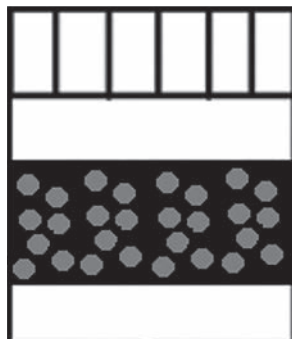
DODATNI OTOKI (za primer, da se igro priredi v vodno igro)

Prečkanje zaledenega jezera

Pripomočki polivinil, milo, voda, hulahop obroč

Prišli ste do zamrznjenega jezera, vendar je led tako tanek, da lahko vsak čas poči, sploh če sunkovito padete nanj. Zato ga je potrebno prečkati zelo previdno in predvsem paziti, da ne pademo v kakšno luknjo. Če udeleženelec pade, naj gre še enkrat od začetka.

Na polivinilu, razprostrtem čez celo dolžino igrišča (širok naj bo nekje do 10m), naredite spolzko podlago (milo/detergent in voda), krogi oziroma luknje v ledu pa naj bodo hulahop obroči ali nekaj podobnega. Važno je, da to predstavlja neko oviro, da ni samo sprehod čez polivinil.



Spust po hribu

Naše poti nas včasih privedejo do bolj ali manj strmih spustov, zato se je potrebno pripraviti tudi na to.

Ta spust simulirate na polivinilu iz prejšnje naloge. Če imate kaj klanca, je super, če lahko to naredite na klanecu, lahko pa tudi na ravnini, in tekmujete, kdo se bo dlje zadržal. Vendar pozor: če greste na klanec, pazite, da boste na koncu imeli neko varno zaustavitev in da se udeleženci ne bodo zaletavali.

Lov na zajca

Pripomočki vodni balončki, vedra

Na naših pustolovščinah se lahko hitro zgodi, da ne napredujemo dovolj hitro in nam posledično lahko zmanjka hrane. Najlažje je nabrati kakšno jagodičevje ali kaj podobnega, vendar se nam je to pripetilo ravno v času, ko ni bujnega rastja, zato smo prisiljeni loviti zajce. Vsak od vas se bo preizkusil v lovu na zajca. V bazi boste vzeli kamen (vodni balonček), se po vseh štirih priplazili do označene črte in od tam poskušali zadeti zajca (animatorje, ki se izmikajo, naj poskušajo skakati kot zajci).

Če udeležencu uspe, super, če pa mu ne uspe, se vrne v bazo in nadaljuje naslednji, dokler jim ne zmanjka vodnih balončkov. Animator vsake skupine naj medtem šteje zadetke.

Približna lokacija zajcev:



3. KRAJA ZAKLADOV

Število udeležencev od 24 do 60

Število animatorjev vsaj 9 (za minimalno število udeležencev)

Število skupin 3 po od 8 do 20 udeležencev

Zahtevnost igre ★★☆☆☆
(za pripravo in izvedbo)

- Pripomočki**
- 3 barve rutk za označevanje skupin
 - krede/vrvi za označitev igralnega polja
 - listki (potrdila) o pridobljenih prednostih
 - pripomočki, navedeni pri posameznih otokih

Kratek opis igre

Udeleženci, razdeljeni na škrate, viline in ljudi, poskušajo ubraniti svoje zaklade in ukrasti čim več zakladov ostalih dveh kraljestev. Spopadi potekajo po principu kraje zastavic za tri skupine, in sicer trikrat po 15 min. V vmesnem času si udeleženci v skupinah po tri ali štiri na petih otokih pridobivajo prednosti pred drugima skupinama, ki jih lahko uporabijo v spopadu.

Igra se konča po zadnji bitki in razglasitvi zmagovalca.

Vzgojni vidiki igre

Igra spodbuja in nagraduje strateško razmišljanje. Udeleženci bodo nadgrajevali sposobnost ocenjevanja okoliščin in odzivanja nanje. Urili se bodo v načrtovanju napadalne in obrambne taktike, premišljeni uporabi prednosti ter (morebitnem) sklepanju zavezništev.

Uvod v igro za udeležence

Že pred zaigranim uvodom v igro naj se udeležence razdeli v tri velike skupine. Potem jih v teh treh skupinah vse skupaj nagovori voditelj igre, čemur sledi uvod, ki je napisan spodaj.

VODITELJ IGRE: Pred seboj vidite tri velike vladarje škratov, vilinov in ljudi. Očitno se o nečem ne morejo zmeniti ... *(Trije animatorji, oblečeni v te tri kralje, se med seboj prepirajo.)*

BARD: Kot sem že večkrat rekel, ljudje imamo pravico do teh dežel. Tu živi več ljudi kakor škratov ali vilinov, torej je ta dežela naša.

THORIN: Te dežele so naše! Preden je prišel zmaj, so tu moji predniki kopali zlato in srebro, tako da smo tu domačini! Vaš rod se je zdaj res razmnožil, ampak to zgolj zato, ker smo se škrti morali umakniti pred zmajem. Tako je nastal prostor za vas, ki ga sicer sploh ne bi bilo. Torej, te gore, ta polja, ti gozdovi ... to je vse naše!

THRANDUIL: O čem ti govoriš?! Mi smo bili tu že tisočletja prej. Vaš pritlikavi rod se je tu razselil iz pohlepa in je pred goblini začel ropati te dežele, pobirati goram vse, kar je v njih dragocenega ... Ampak to šele v času tik pred prihodom zmaja! Prej smo za te dežele z občutkom skrbeli mi, vilini.

VODITELJ IGRE: Kot vidite, ne bodo prišli do skupnega zaključka. Vsak rod ima v svojem kraljestvu zakladnico (krog) s petimi mošnjički najdragocenejših surovin. Pridobiti mora surovine iz drugih zakladnic in hkrati braniti svojo. Zmaga skupina, ki ima na koncu v svoji zakladnici največ mošnjičkov. V svojem kraljestvu lahko ulovite nasprotnike, ki morajo nato obstati na mestu, dokler jih z dotikom ne reši pripadnik njihove skupine. V svojo zakladnico ne smete stopiti. Če vanjo pridejo nasprotniki, jih lahko ulovite šele, ko jo zapustijo. Če ujamete nasprotnika med prenašanjem mošnjička, ga takoj prinesete nazaj v zakladnico, nasprotnik pa mora obstati na mestu, dokler ni rešen. V boju ne boste sami. Vodili vas bodo vaši kralji: Thorin, Thranduil in Bard.

Sledi pompozna napoved junakov, ki kot gladiatorji, ki prihajajo v areno, pritečejo k svoji skupini in začnejo spodbujati udeležence z bojnimi vzkliki in skandiranjem. Super je, če so dodani zvočni efekti kakšnih fanfar ali dramatične glasbe.

»Škratje, pozdravite slavnega potomca Thraina in sina Throra, svojega kralja Thorina.«

Priteče Thorin.

»Vilini, pozdravite sina Oropherja, očeta Legolasa, svojega kralja Thranduila.«

Pride Thranduil.

»Ljudje, pozdravite potomca slavnih gospodarjev Dola, Esgarotha in svojega kralja Barda.«

Pride Bard.

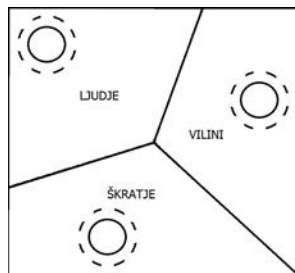
Kralji udeležence vsak svoje skupine zberejo v bojni krog in jih umirijo, da voditelj igre poda še zaključna navodila.

VODITELJ IGRE: Tako, sedaj ste zbrani po svojih kraljestvih. Čas prve bitke se bliža. Še pred začetkom prve bitke pa morate pridobiti čim več prednosti tako, da v skupinah po tri ali štiri poiščete prebivalce Srednjega sveta in premagate pripadnike nasprotnega kraljestva. Časa imate 15 minut.

POTEK IGRE

Udeležence že pred uvodom razdelimo v tri skupine, ki predstavljajo tri kraljestva: škrate, viline in ljudi. Vsako skupino pošljemo v svoje kraljestvo na tretjino polja. Vsak udeleženec ima okoli roke zavezano rutko, ki je barve njegove skupine. Vsaka skupina ima v zakladnici enako število mošnjičkov – od tri do pet, kar je približno četrtnina števila udeležencev v skupini. Škratje imajo v njih rudo mitril (kamenčki), vilinci zdravila (zelišča, rastline in/ali majhne stekleničke) in ljudje denar (zamaški, perlice). V prvem delu igre udeleženci obiskujejo otoke, ki jih vodi po en animator. Udeleženci iste skupine hodijo po otokih v skupinah po tri ali štiri. Na vsakem otoku poteka dejavnost, kjer tekmujeta dve skupini. Tista, ki zmaga, si pridobi določeno prednost (glej OTOKI). Vsak otok naj traja približno 5 minut, čas obiskovanja otokov pa približno 15 minut.

Sledi prva bitka, ki naj traja 15 minut. V tem delu igre se udeleženci z rutko svoje barve, zavezano na roki, postavijo v svoje polje – kraljestvo, kjer imajo v zakladnici svoje mošnjičke (glej SKICO). Igra poteka kot "kraja zastavic", le da lahko udeleženci napadajo na dve strani hkrati.



■ Pravila bitke

Vsi udeleženci začnejo kjerkoli v svojem kraljestvu, razen v zakladnici (krog z mošnjički na skici). Tekom igre lahko "napadajo" nasprotnikovo kraljestvo, kjer pa jih lahko nasprotnik ulovi. V tem primeru obstanejo na mestu, dokler jih ne reši sotekmovalec, tako da se jih dotakne. Kralji (animatorji) lahko lovijo nasprotnike, ne smejo pa napadati. Če 'napadalec' doseže zakladnico, je v njej varen. Tam ga ne morejo ujeti. V zakladnici je lahko hkrati neomejeno število napadalcev. Ko udeleženec zapusti zakladnico (z mošnjičkom ali brez), ga lahko zopet ujamejo, dokler ni varno v svojem kraljestvu. Vsak udeleženec lahko naenkrat iz zakladnice ukrade največ en mošnjiček. V primeru, da ima ujeti udeleženec pri sebi mošnjiček, se ga vrne v zakladnico, iz katere je bil ukraden.

Cilj vseh skupin je imeti čim več mošnjičkov. Med tem delom igre so animatorji otokov sodniki. Pozorni naj bodo predvsem na uporabo morebitnih prednosti, ki so si jih udeleženci pridobili na otokih. Pomembno je, da so animatorji (kralji) pošteni in da delujejo motivacijsko na svoje skupine. Če bodo oni goljufali in se prerekali s sodniki, se bodo vsi udeleženci.

Po 15 minutah bitke se ponovno odprejo otoki (za 15 minut), nato pa sledi druga bitka. Oboje ponovimo še tretjič. Po zadnji bitki se prešteje mošnjičke vsake skupine in razglasi zmagovalca.

Po vsaki bitki, ko so udeleženci na otokih, lahko animatorji, ki nimajo otokov, smiselno prilagodijo obseg posamezne zakladnice. Če ima npr. po bitki ena od skupin precej več mošnjičkov od drugih dveh, naj jim krog povečajo, kot označujejo črtkani krogi na skici. S tem do neke mere izenačimo skupine, saj bo večji krog težje braniti.

■ Razlaga prednosti

Udeleženci na otokih za vsako pridobljeno prednost dobijo listek (potrdilo). Posamezne listke lahko unovčijo v katerikoli od bitk, vendar vsak velja le enkrat.

TAJNA UGRABITEV

Ko te ujame nasprotnik v svojem kraljestvu, mu pokažeš listek 'tajna ugrabitev'. To pomeni, da ga pospremiš v svoje kraljestvo. Pokažeš mu mesto, kjer mora stati, dokler ga ne reši pripadnik njegove skupine.

PREPOVEDANO OBMOČJE (označeno s sklenjeno vrvjo, kredo ali hulahop obročem)

Pred začetkom bitke lahko člani skupine glavnemu sodniku – Gandalfu prinesejo listek „prepovedano območje“. Ob unovčenju listka skupina označi območje, na katerega nasprotnik ne sme stopiti. Če nasprotnik stopi v območje, je avtomatično ujet in ostane na mestu, dokler ni rešen. Območja naj bodo velika od 1 do 2 m². Prednost velja le eno bitko.

PREMIKANJE PO ENI NOGI (6 minut)

Pred začetkom bitke lahko člani skupine Gandalfu prinesejo listke "premikanje po eni nogi". Ob unovčenju listka določijo nasprotnike (udeležence, ne kraljev), ki si morajo rutko zavezati okoli noge in se prvih šest minut bitke premikati po eni nogi (stojijo lahko na obeh). Skupina mora to omejitev vsakič dodeliti drugemu udeležencu. En udeleženec je lahko deležen te omejitve samo enkrat v vseh treh bitkah. Če sodnik opazi nedovoljeno premikanje po obeh nogah, tekmovalca izključi. Po šestih minutah Gandalf oznani, da je omejitev konec. Tekmovalci si rutke odvežejo in jih privežejo okoli roke ter se premikajo normalno. Takrat se v igro lahko vrnejo tudi vsi izključeni igralci.

IZKLJUČITEV KRALJA (3 minute)

Pred začetkom bitke lahko skupina Gandalfu prinese listke, 'izključitev kralja' in določi, katerega bodo izločili. Izključitve se seštevajo. Ko se izključitev izteče, se kralj vrne v svoje kraljestvo.

KRALJEVI NAPAD (3 minute)

Kralj sodniku prinese listek „kraljevi napad“. S to prednostjo lahko napada kraljestva nasprotnikov. Nagrade se seštevajo. Ko se čas prednosti izteče, se mora kralj vrniti v svoje kraljestvo. Če je ob izteku časa za nagrado ujet, se mora vrniti takoj, ko je rešen.

OTOKI

Vsak otok naj traja približno 5 minut, čas obiskovanja otokov pa približno 15 minut. Mišljeno je, da bo vsaka trojica (ali četverica) uspela obiskati dva ali tri otoke vsakič, ko so otoki odprti. Na vsakem otoku tekmujeta dve skupini med seboj. Nagrado pridobi zmagovalna skupina.

BILBO: Kraja repa

Pripomočki rutka

Animator, oblečen v Bilba, udeležencem pove:

»Pozdravljeni, dragi mladi prijatelji. Hobiti smo zelo družabna bitja. V svoji mladosti sem se s svojimi prijatelji najraje igral igro "Zmikavt". V njej se boste preizkusili tudi vi.«

»V hlače si zataknete rutko, kot da bi imeli rep. Nasprotnikom ga morate ukrasti in hkrati paziti, da ga oni ne izmaknejo vam. Zmaga skupina, ki v treh minutah večkrat ukrade rep.«

- Pridobljena nagrada: **TAJNA UGRABITEV**

GALADRIEL: Strmenje brez smeha

Pripomočki /

Animatorka, oblečena v Galadriel (vilinska kraljica), z mirnim spokojnim glasom udeležencem pove:

»Pozdravljeni, sem Galadriel, vilinska kraljica. Vilini težave rešujemo z razumom. Nikoli nas ne prevzamejo čustva. Zato bom tudi pri igri, ki vas čaka, nepristranska, četudi bodo tekmovali vilini. Pokazati boste morali nadzor in zbranost.«

»Čaka vas tekma v strmenju. Z nasprotnikom si morate gledati iz oči v oči in se pri tem ne smete nasmehniti. Kdor se nasmehne, izgubi. Vsak član skupine se bo pomeril z različnimi nasprotniki. Zmaga skupina, ki ji je uspelo večkrat ohraniti resen izraz.«

Potekajo tekme v strmenju v različnih kombinacijah. Udeleženca morata biti vedno iz nasprotnih skupin. Izvedemo toliko tekem, kot nam čas dopušča.

- Pridobljena nagrada: **IZKLJUČITEV KRALJA**

PAJKI: Mreža

Pripomočki lepilni trak, štoparica

Animator, oblečen v pajka, na tleh naredi mrežo. Lahko jo nariše s kreda, nalepi lepilni trak ... Udeležencem pove:

»Pajki nismo samo dobri v lovljenju plena, ampak znamo tudi hitro razmišljati in predvidevati naslednjo potezo naših nasprotnikov.«

»Vsakemu izmed vas bom določil kategorijo. *(Ta naj bo primerna starosti udeleženca, npr. barve, živali, države, reke ...)* Vsak v skupini mora mojo mrežo prečkati tako, da skače po delih, kjer ni črt, in ob vsakem skoku/koraku naštevati stvari iz njemu določene kategorije. Šli boste eden po eden. Kdor se ujame v mrežo (se dotakne črte), ali ne našteje prave stvari, je izpadel. Skupina, katere največ članov prečka mojo mrežo v najkrajšem času, zmagaja.«

○ Pridobljena nagrada: **PREMIKANJE PO ENI NOGI**

GOLUM: Poligon z zavezanimi očmi

Pripomočki zahteven poligon, štoparica

Postavimo poljuben poligon, ki naj vsebuje ovire, ki jih prečkamo s 'plezanjem' čez njih ali pod njimi, ter pasti, ki se jih tekmovalci ne smejo dotakniti, jih ne smejo pohoditi itd. Animator, oblečen v Goluma, pozdravi udeležence:

»Pozdravljeni, krassni otroci! Jaz sem Golum in prebivam v temnih jamah Meglenega gorovja. Moj vid se je temu primerno prilagodil, zato odlično vidim v temi.«

»Vssaka skupina naj izbere pogumnega prossstovoljca, ki se bo z zavezanimi očmi podal na ta nevaren poligon pred vami. Ostali člani skupine pa prijatelja usmerjajte z navodili, da ne pade v kakšno luknjo. Pozorni bodite, nekatere pasti takoj končajo vaše potovanje po jami!«

Po en udeleženec iz vsake skupine naj si zaveže oči in opravi poligon. Tista skupina, ki pride dlje na poligonu ali ga prečka hitreje (če obe prideta do konca), zmagaja.

○ Pridobljena nagrada: **PREPOVEDANO OBMOČJE**

ELROND: Ugotavljanje neznane besede

Pripomočki telefon (spletni portal Franček)

Animator, oblečen v Elronda (vilinski kralj), nagovori udeležence v knjižnem zbornem jeziku:

»Pozdravljeni, sem Elrond, sem gospodar Razendela. Govorim mnogo starodavnih jezikov, zato znam prebrati tudi izredno stare zemljevide, ki jih drugi ne razumejo. Morda ne veste, toda izjemno dobro govorim tudi slovensko. Prav zanima me, kakšno je vaše poznavanje slovenskega jezika.«

»Sam bom prebral razlago neke besede npr. "okrasni obroček za nošenje na prstu" *(pri tem si animator lahko pomaga s portalom Franček, glej sliko spodaj)*, vi pa boste morali ugotoviti, za katero besedo gre npr. 'prstan'. Ko mislite, da poznate odgovor, dvignite roko. Prvemu dam priložnost da poskusi. Če ne ugotovi, ima priložnost nekdo iz nasprotne skupine. *(Tako se nadaljuje, dokler nekdo ne ugane oz. Elrond ne zamenja iskane besede.)* Nagrado pridobi skupina, ki ugotovi več besed.«

FRANČEK

Ogleduješ si razdelek za učence višjih razredov.

Kaj pomeni beseda prstan?

1. POMEN

RAZLAGA: okrasni obroček za nošenje na prstu
ZGLEDI: natakiniti, sneti prstan
zlat prstan
prstan z biserom, rubinom

2. POMEN

RAZLAGA: obroček, obroč sploh
ZGLEDI: zavese visijo na kovinskih prstanih

Ta opis je narejen na podlagi SSKJ2 – Slovarja slovenskega knjižnega jezika (2. izdaja), ki si ga lahko ogledaš na Franu.

- Pridobljena nagrada: KRALJEVI NAPAD

Opombe

GOBLINI

V primeru izrazite premoči ene od ekip, lahko med otoki izvedete ‚napad goblinov‘. Te vsaki skupini ukradejo mošnjiček, največ pa jih ukradejo tisti, ki ima premoč. Voditelj igre pred bitko oznani, da je prišlo do napada goblinov.

ČASOVNA PRILAGODITEV

Igro lahko časovno poljubno prilagodite, tako da jo zaključite po drugi bitki (skrajšate) ali dodate še četrto (podaljšate).

AMBIENTACIJA

Udeleženci se bodo v igro bolj vživeli, če bodo animatorji imeli dobre kostume in se bodo vživeli v pomembne predstavnike Srednjega sveta. Kraljestva okrasite s simboli, ki predstavljajo škrate, viline oz. ljudi.

4. IGRA V TEMI ZA DEŽEVEN DAN: JAMA POBEGA

Število udeležencev od 10 naprej

Število animatorjev vsaj 6, sicer pa odvisno od števila otokov in ali ima vsaka skupina udeležencev svojega animatorja

Št. skupin ni pomembno, priporočljivo pa je, da število udeležencev na skupino ne preseže 10

Zahtevnost igre ★★★★★
(za pripravo in izvedbo)

Pripomočki

- preveze za oči za vsakega udeleženca
- velik prostor, ki se da čim bolj zatemniti – če se da narediti popolno temo, še toliko bolje
- prstan za vsakega udeleženca
- ostali pripomočki so razvidni iz opisa igre oz. posameznih otokov

(Omenimo naj, da potrebujemo vsaj 3 animatorje, ki igrajo goblino. Enega, ki lovi udeležence v jami, in dva, ki skupine vlečeta v jamo.)

Kratek opis igre

Igra je zamišljena kot soba pobega v temi. Ker je udeležencev verjetno veliko, je pred sobo pobega v temi še prvi del, ki je mišljen kot pridobivanje pripomočkov za tavanje po gorskih votlinah. Zato je spodaj v poteku igre ta razdeljena na dva dela. Igra je v osnovi narejena kot preprosto tekmovanje med skupinami, katera bo v krajšem času prišla iz votline (2. del igre). Lahko pa se jo še dodatno zaplete s tekmovalnim dodatkom ali pa prilagodi v sodelovalno igro, kjer je tekmovanje med skupinami pomaknjeno v ozadje. Obe prilagoditvi sta razloženi čisto na koncu igre.

Igra se konča, ko se vse skupine rešijo iz jame.

Vzgojni vidik igre

Ne glede, kako nemogoča je situacija, kako črno izgleda življenje, kako težke so naloge, kakšna zmeda je ..., na koncu vedno posije sonce in pride svetloba. Če se potrudimo in ne odnehamo, pridemo ven in skozi.

Uvod v igro za udeležence

»Vaše popotovanje je naporno in polno dogodivščin. Ampak vi jih zmorete. Potem pa se zgodi nekaj nepredvidenega. Ujamejo vas goblino in vas zvlečejo v votlino. Tam jim sicer pobegnete, ampak ste izgubljeni v popolni temi. Pomagate si lahko le s svojo spretnostjo, pametjo, iznajdljivostjo, pogumom in pa s tem, kar ste si uspeli pridobiti še na svetlobi.«

POTEK IGRE

Prvi (načeloma neobvezen) del: Skupine dobijo razne naloge. Glede na to, kako jih rešijo, si pridobijo pripomočke za pot v votlini. Na koncu tega dela jih napadejo goblini in zvlečejo v votlino.

Drugi (obvezen, glavni) del: Labirint in tavanje po votlini. Udeleženci v votlini iščejo prstane, če je igra sodelovalna, pa še kaj drugega, in opravljajo razne naloge, da se rešijo.

PRVI – NEOBVEZNI DEL

V tem delu skupine hodijo čez deželo (po otokih) in pri tem nabirajo nagrade. Nagrade dobijo na koncu prvega dela pri Gandalfu – vodji igre, glede na število doseženih točk. Gandalf točke posameznih skupin tudi beleži. Ta del ne sme trajati več kot 45 minut. Gandalf ustavi igro in skupine obvesti, da se je zgodilo nekaj groznega: vse so jih zgrabili goblini in jih zvlekli globlje v rove pod goro. Da bi jim pomagal v podzemni temi, jim zato Gandalf ponudi nagrade, ki si jih lahko izberejo glede na število točk, ki so jih zbrali tekom prvega dela igre.

NAGRADE

- Nagrada 1: Skupina izbere, kdo bo Bilbo. Bilbo si lahko ogleda jamo (na začetku in samo od vrat) ter prejme posebno nalogo, da sme edini govoriti s pošastmi. Ostali postanejo škrati in lahko v jami samo šepetajo. Če se oglasijo na glas, jim goblini naložijo kazen. (8 točk – to nagrado morajo vzeti)
- Nagrada 2: Hrana za pošast z imenom Črvoglavec. (12 točk)
- Nagrada 3: Eden od škratov lahko eno nalogo dela brez preveze. (12 točk)
- Nagrada 4: Enkrat lahko ob nalogi vprašajo za pot. (12 točk)
- Nagrada 5: Lučka, ki sveti samo od ene do druge naloge (svetlobna palčka ali kaj z zelo slabo svetlobo). (12 točk)
- Nagrada 6: Če jih ujame goblin, lahko enkrat uidejo brez kazni. (12 točk)

OTOKI ZA DEŽ

Vsaki skupini dodelimo prostor v svetlem delu prostora, ki ga lahko uporabimo med dežjem. Tu ni potrebno, da imajo udeleženci veliko prostora. Vsaka skupina dobi šop balonov štirih barv.

V vsakem balonu je uganke in na vsakem je napisano število točk, ki jih skupina dobi, ko uganke reši. Rešitev vsakič povedo Gandalfu, ki si tudi zapisuje število točk za vsako skupino.

Uganke, ki jih vstavimo v balone, se nahajajo med e-gradivi, lahko pa si jih izmislimo tudi sami. Uganke naj udeležencem bere vodja skupine. Lahko jih ponovi večkrat.

Uganke v balonih:

- modri baloni – navadne uganke (vredne so po 2 točki),
- rumeni baloni – logične uganke (vredne so po 4 točke),
- rdeči baloni – uganke z zgodbo (vredne so po 8 točk),
- zelen ali zlat balon – posebna uganke (vredna je 16 točk).



Oratoriji.net/e-gradiva2023

Skupine pokajo balone po lastni želji. Edino pravilo je, da morajo uganke, ki jo dobijo iz balona, tudi rešiti, preden lahko počijo naslednji balon. Če je ne znajo, morajo k enemu od škratov (animatorjev), ki jim pomaga v zameno za opravljeno nalogo (škratje morajo biti torej seznanjeni z rešitvami ugank v balonih). K vsakemu škratu gredo lahko večkrat samo, če ima škrat več različnih nalog. Npr. več Kahootov, več sestavljanek, več matematičnih izzivov ...

■ Naloge pri škratih (v zameno za pomoč pri ugankah iz balonov)

1. Reši nalogo iz veroučne matematike

»Pomnožite število blagrov s številko božje zapovedi, ki pravi: »Spoštuj očeta in mater, da boš dolgo živel in ti bo dobro na zemlji.« Temu številu nato prištejte vsoto telesnih in duhovnih del usmiljenja, ki ste jo pomnožili s številom evangelistov. Potem vsemu skupaj dodajte še število knjig Nove zaveze in pomnožite s številom zapovedi. Če zdaj od števila odštejete število postaj križevega pota, pomnoženo s številom Mojzesovih knjig, vam razkrijem svoje skrivnosti.« (288)

2. Majica

Prvi udeleženec obleče večjo majico. To majico si mora potem v koloni obleči vsak iz skupine. Bilbo skupine pa je tisti, ki pri tem vsakemu pomaga (glej povezavo na QR kodi).



3. Lego gradnja

Napišemo navodilo za skulpturo iz Lego kock. Na sredi prostora naj bo dovolj kock, da vse ekipe naredijo skulpturo. Naredijo jo samo po besednih navodilih, brez slik.

4. Razgibajmo možgane

Udeleženci sestavljajo sestavljanke, rešujejo logično nalogo ali karkoli podobnega, kar je dovolj zanimivo.

5. Uganke

Sestavimo Kahoot iz ugank ipd. Kviz naj ima vsaj 30 vprašanj. Nagrado dobijo, če ga rešijo npr. več kot 75%.

6. Foto natečaj

S skupino naredimo foto natečaj z različnimi nalogami.

Na primer:

- Naredite vsem v skupini hobitove noge in se slikajte.
- Naredite ognjemet in ga slikajte.
- Naredite si brade in se slikajte kot škrti.
- Slikajte, kako nesete animatorja, ki vodi skupino, nad svojimi glavami.
- Slikajte, kako ste ujeli kapljo dežja na jezik (vsi naenkrat).
- Najdite poljubno hrano in jo nesite enemu od animatorjev kot darilo. Slikajte, kako je prejel hrano.
- Slikajte, kako enega iz skupine prenaša orel.
- Slikajte, kako so vas ujeli goblini in vas zvezane vlečejo okoli.
- Naredite hobitovo votlino in jo slikajte.
- Naredite trola in ga slikajte.

■ Opombe

Za ostale otoke (naloge) lahko uporabite nekaj od tistih za lepo vreme, če ne zavzamejo veliko prostora.

Namige je priporočljivo pripraviti vnaprej. Sploh pri težki nalogi, ki mora sama po sebi trajati dlje, ker je pač težka.

OTOKI ZA LEPO VREME

V tem primeru skupine potujejo preko dežele proti gori, kjer živi zmaj. Vmes se jim dogajajo razne pustolovščine.

Postavimo 10 otokov, izberejo pa jih lahko le 6. Prva skupina, ki konča vseh 6, dobi vseh 6 nagrad, naslednja 5 in tako naprej. Skupine od šestega mesta naprej dobijo vse po 2 nagradi. Nagrade jim podeli vodja igre, Gandalf, na vhodu v jamo. Deli jih po vrsti, kot prihajajo ekipe z opravljenih nalog. Za dokazila o opravljenih nalogah lahko uporabljamo npr. šampiljke, podpise ipd.

1. Reka

»Prišli ste do reke. Naprej je treba s čolni.«

Čolni so deske ali debelejša lepenka, ki ji podlagamo plastične cevi. Medtem dva veslata z lesenimi palicami. Plastične cevi je treba hitro prestavljati iz zadnjega na prvi konec čolna.

2. Plaz

»Prišli ste na strmo pobočje, kjer se je sprožil plaz. Preskočiti morate vse valeče se kamenje.«

Pod noge udeležencev valimo plastične cevi in žoge. Pripravimo dovolj cevi ali tulcev od tepihov ter žog, da jih lahko dovolj hitro mečemo pod noge udeležencev. Udeleženci jih morajo preskakovati. Če kakega udeleženca zadane cev ali žoga, začnemo od začetka. Igramo toliko časa, da nikogar nič ne zadane.

3. Skalna razpoka

»Hrano ste pustili na drugi strani skalne razpoke, kamor zdaj ne morete več, ker jo je zaprla skala. Zato si morate pomagati drugače, da spet pridete do nje.«



Naredimo progo iz kartona, kot kaže

slika, samo da na koncu naredimo tako veliko luknjo, da lahko udeleženci poberejo žogico na svojo stran. Vsak mora žogico z žlico prepeljati vso pot. Če mu žogica pade, začne znova.



4. Lakota

»Lačni ste. Z drevesa morate stresti sadje.«

Pripravimo velik karton z luknjo na dnu. Nanj narišemo drevo. Naredimo majhna jabolka ali hruške. Udeleženec dobi dve žlici. Sadež mora s tolčenjem teh dveh žlic po kartonu spraviti v luknjo.

Če luknjo zgreši, začne še enkrat. Vsak udeleženec mora spraviti en sadež.

5. Lačni orli

»Srečali ste gnezdo lačnih orlov, ki vas ne spustijo mimo, dokler ne nahranite vseh njihovih mladičkov. Ker so ptiči nevarni in se bojite za svoje prste, jih hranite od daleč.«

Na mizo postavimo 12 rolic papirja tako, da je na njej

še dovolj prostora za odboj žogic. Naloga udeležencev je, da

nahranijo vseh 12 ptičev, tako da z žogico zadenejo tulec in da žogica tam ostane. Vsak udeleženec meče po tri žogice zapored. Žogica se mora najprej odbiti od mize. Končajo, ko so vsi ptiči siti.



6. Goblini

»Ker vas goblini z vrha gore ne smejo videti, ste si naredili krinko. Zdaj morate čez veliko polje pod to krinko, ne da bi vas goblini opazili.«

Naredimo dovolj velik krog iz močnih plastičnih vreč, ki smo jih zlepili z močnim lepilnim trakom. Udeleženci se postavijo v trak in nato v njem napredujejo čez polje – kar je razdalja približno 4 metre. Če padejo, jih najdejo goblini in morajo začeti od začetka.

7. Troli

»Ujeli so vas troli in vam zvezali noge. Ker so mislili, da

ste zato nemočni, so se nažrli in šli spat. Vaše stvari so pustili obešene na bližnjem grmu. Ker v temi ne vidite, kaj točno visi na grmovju, morate z nogami pobrati vse stvari z grmovja in jih odnesti na varen kraj, da najdete nož.«

Okoli in okoli mize na obojestranski lepilni trak nalepimo žogice ali pa kepe papirja, če nimamo žogic. Udeleženci jih morajo z nogami pobrati in odnesti v obroč, ki naj bo vsaj 3 metre stran od mize.





8. Težek tovor

»Nakupili ste hrano in jo spravili v vreče. Vreče morate zdaj od trgovine prenesti do svojih konjičkov. Ker so vreče za enega pretežke, morata vsako vrečo nesti dva.«

Vsak par udeležencev naj ima svoj par hulahop obročev. ,Vrečo“, ki jo predstavlja žoga, morata odnesti po preprostem poligonu do konjičkov, kot kaže slika. Če jima žoga pade na tla, začneta znova.

9. Kamniti velikani

»Ogromni kamniti velikani nad dolino nihajo veliko skalo. Sebe in svoje stvari morate spraviti

skozi to dolino, ker je tu edini prehod, ki je dovolj varen za vas.«

Stojimo na sredi označenega podolgovatega polja in kar hitro nihamo večji predmet, ki ni preveč trd. Udeleženci levo in desno od njega prenašajo razne predmete iz enega konca pasu na drugega. Predmetov naj bo vsaj trikrat toliko kot udeležencev. Če udeleženca zadane skala, mora s tem predmetom poskusiti še enkrat. Vsak udeleženec mora prenesti enako število predmetov.



10. Neprijazni ljudje

»Ujeli so vas neprijazni ljudje, ki se jim zdite smešni, saj ste vsi majhne postave, tako hobiti kot škrati. Zato se iz vas ponorčujejo. Če ne opravite naloge, ki so vam jo naložili, vas ne bodo spustili naprej.«

Čez palico, ki je obešena vsaj na višini 2 m, obesimo 10 vrvic. En konec vrvic navežimo udeležencem na nogo, najbolje na palec, na drugi konec vrvic pa obesimo piškot. Glejmo, da bodo udeleženci lahko jedli piškot le, če bodo imeli nogo dvignjeno od tal, zato naj bodo vrvic različno dolge. Vsak udeleženec mora pojesti svoj piškot, pri tem pa ima roke zvezane na hrbtu, kar je najhitreje storiti z lepilnim trakom.

DRUGI, GLAVNI DEL IGRE (JAMA POBEGA)

Ta del se začne po eni uri uvodnega dela.

Čim večji prostor ali več manjših prostorov zatemnimo, kolikor se da. Ker popolna zatemnitev ni povsod mogoča, morajo imeti udeleženci ob vstopu na glavi tudi preveze za oči.

Prostor uredimo kot labirint. Za to uporabimo pohištvo in velike kose kartona. Rabili boste tudi vsaj en tunnel, ki se ga da zlahka narediti iz velikih škatel, ki se dobijo ob trgovinah s pohištvom. Če ste malo iznajdljivi, boste prostor še dodatno opremili z visečimi mokrimi cunjami, 'pajčevinami', polito vodo, sluzjo, potresenim peskom ali čim podobnim (tam, kjer se je potrebno plaziti, skloniti ...). Zadnja naloga pred izhodom mora biti ogromna 'pajkova mreža' iz vrvi, ki je opremljena s kraguljčki.

Skupine vstopajo v jamo, ko končajo prvi del, in prejmejo pridobljene pripomočke. Torej je pri prvem delu važna tako hitrost reševanja kot tudi kako dobro rešijo naloge. Če je dež, bodo prvi del igre končali istočasno, zato jih, glede na število točk, spuščate v jamo na 90 sekund.

POMEMBNO!

- Pred vstopom v jamo vsak udeleženec dobi na oči prevezo, ko jo ima na očeh ves čas, razen ko jim pošasti dovolijo drugače.
- V jami pošasti poslušajo samo Bilba.
- Ekipa, ki v temi izgubi svojega člana, je na koncu kaznovana s pribitkom časa.

V jami razporedimo naloge tako, da bo vsaka na svojem koncu in se skupine ne bodo ovirale med sabo. Med posameznimi nalogami naj bo labirint. Na vsaki točki eden izmed udeležencev dobi prstan, s katerim postane neviden. Brez teh prstanov ne morejo rešiti zadnje naloge, torej morajo najti vse. **Udeležencem pustimo, da se pri nalogah trudijo in motijo. Naj sami pridejo do rešitev.** Če ima skupina več članov kot je nalog, ki jih bodo lahko opravili, naj na določenih otokih dobijo 2 prstana. Animator na otoku naj bo o tem obveščen pred igro. Ob vstopu v jamo animator skupine začne meriti čas.

Naloge

- S toplim lepilom, peskom, Lego kockami itd. na velik karton zelo na veliko napišemo poljuben stavek. Udeleženci morajo s tipanjem prebrati, kaj je napisano. Potipa naj vsak, potem pa naj se šepetaje zmenijo, kaj res piše. Ko so zedinjeni, naj Bilbo pošasti pove rešitev. Če je prava, dobijo prstan, če ne, morajo brati še enkrat.
- V temi morajo z žogicami podreti skladovnico konzerv. Žogice lahko spet poberejo, če jih v temi najdejo. Ko podrejo zadnjo konzervo, dobijo prstan.
- Sporočilo, ki ga Bilbu pove pošast, morajo s pisanjem drug drugemu na hrbet prenesti do zadnjega udeleženca. Če zadnji pove pravilno besedo/stavek, potem dobijo prstan. Drugače ponovijo vajo.
- Pošast Črvoglavec je lačna, vendar ne more iz luknje, ker je preozka. Da jim izroči prstan, jo morajo nahraniti. Hrano ji z zelo dolgo žlico dajejo v usta. Pošast jih pri tem usmerja.
- Pošast si silno želi vedeti, kakšen je svet zunaj jame. Zato udeležencem zastavi cel kup vprašanj. Lahko si jih izmisli sama, lahko pa uporabi te, ki so na koncu igre. Dobro je, če so vprašanja logična in smešna hkrati.



- Matematična pošast ima v lasti sef in v njem prstan. Je pa pozabljiva in je pozabila številko zanj. Spomni pa se naloge zanj. Naloga je na koncu igre. Udeleženci rešijo nalogo in v temi v sef vtipkajo kodo.
- Pošast pošlje udeležence skozi rov, kamor je skrila prstan. Naj bo rov dovolj dolg, oduren in znotraj polepljen z različnimi materiali, da udeležencem ne bo čisto prijetno in se bo dalo prstan dobro skriti. V vsakem primeru morajo skozi vsi udeleženci, naprej naj se ne da drugače. Če prstana ne najdejo, jih pošast zadrži za 5 minut, potem jim ga godrnja da.
- Pridejo do podzemne reke. Pošast jim pove, da čez vodi pot iz kamnov. Zato se morajo sezuti in z nogami tipati po tleh, da najdejo hrapave plošče, ki so kamni (npr. kosi brusilnega papirja), in tako priti čez reko. Če z obema nogama pristanejo v reki, jih ta odnese in ostanejo brez enega člana, kar se na koncu obračuna s prištevanjem časa.
- **Golumov labirint.** Tu jih končno pričaka Golum, ki edini ve pot iz jame. Seveda jim je noče povedati kar tako. Najprej morajo rešiti uganko. Izbira zanimivih ugank je zapisana med e-gradivi. Ko jo rešijo, jih Golum seveda še vedno ne spusti kar tako naprej. Odveže jim oči in jim pove, da morajo čez pajkovo mrežo pajkulje Pajkile (naredite grdo Pajkilo in jo obesite pod strop), da pridejo do izhoda. Če se dotaknejo njene mreže, jih pajkulja ujame in si z Golumom razdelita plen. Golum se veselo obližuje, ker ve, da bodo tudi, če uidejo Pajkili, padli v njegovo past na koncu mreže. Ampak tu si udeleženci nataknejo prstane, tako da jih Golum in Pajkila ne vidita več. Na steno dajte ogromen znak s prstanom na prstu. Udeleženci se nato trudijo priti skozi mrežo, ne da bi pozvonili s krugljčkom. Če komu ne uspe, mora ostati na tistem mestu in nekdo od sotekmovalcev ga mora priti rešiti tako, da se splazi nazaj ali naprej k njemu in se ga dotakne. Na koncu mreže naredite zelo ozek prehod. V tem prehodu naj stoji Golum. Udeleženci se zmuznejo mimo, samo dotakniti se ga ne smejo, ker jih ne vidi.

S tem se igra za skupino konča. Animator ustavi uro.

Dodatne možnosti za naloge

- Udeleženci se usedejo v krog okrog pošasti. Pošast ima koš vodnih balončkov s krugljčki ali čim podobnim. Balončke poskuša mimo udeležencev po tleh zakotaliti iz kroga. Udeleženci jih poskušajo ujeti s tem, da poslušajo, kje gredo balončki.
- Nekdo niha zelo močno luč sem in tja. Udeleženci morajo pobrati z mize čim več kock, ne da bi jih snop svetlobe zadel. Poskusi vsak udeleženeec. Neha, ko ga luč zadane. Delajo, dokler ne dosežejo določenega števila kock.
- Na konec mize prilepimo lepilni trak. Udeleženci po mizi kotalijo žogice. Kotalijo toliko časa, da vsak prilepi eno na trak.
- Po tleh so napihnjene baloni. Udeleženci jih morajo poiskati in popokati.

Pribitki:

- izgubljen član ekipe – pribitek 3 minute,
- ujame jih goblin – pribitek 1 minute,
- prepir v ekipi – pribitek 5 minut.

■ Prilagoditev s tekmovalnim dodatkom

Udeleženci med potovanjem po jami iščejo še dodatne predmete, ki jim zmanjšajo čas potovanja po jami. Na koncu šteje, koliko časa so porabili za potovanje po jami in koliko koristnih stvari so pri tem pobrali. Prištejemo pa tudi kazni, ki so jih dobili.

■ Prilagoditev v sodelovalno igro

Udeleženci pri potovanju po jami iščejo del meča, ki ga je izgubil Gandalf, ko se je boril z goblini. Cilj je, da najdejo vse dele meča in ga na koncu vrnejo Gandalfu. Te kose lahko animator med igro postavlja skupinam na pot (seveda tako, da se morajo zanje potruditi), da se ne zgodi, da zadnja skupina nima več kaj iskati.

Opombe

- Veliki oratoriji morajo dodati še kakšno dejavnost v labirintu, da se ne bo kje dogajanje zatikalo.
- Če je malo animatorjev, lahko vodje skupin vodijo igre, ko pride skupina na pravi prostor.

5. IGRA ZA ANIMATORJE/BIRMANCE: KATERI LIK IZ TOLKIENOVEGA SVETA SI?

Igra je namenjena animatorski skupini ali udeležencem zadnjih razredov osnovne šole (birmancem) in ni predvidena za izvedbo z manjšimi otroki. Uporabna je na primer za pripravljalni vikend animatorske skupine ali pa za popestritev katerega od večerov med samim oratorijem.

Število udeležencev udeleženci se igro igrajo vsak zase in njihovo število ni pomembno

Število voditeljev igre igro lahko vodi le en voditelj

Zahtevnost igre ★★☆☆☆
(za pripravo in izvedbo)

Pripomočki

- barvni baloni
- listi in pisala
- natisnjena navodila za otoke prvega dela igre
- vprašanja za udeležence za drugi del igre (e-gradiva)
- pripomočki, navedeni pri posameznih otokih

■ Kratak opis igre

Igra je pravzaprav velik dihotomni ključ*, ki skozi naloge in vprašanja vsakega animatorja/birmanca vodi do rezultata, kjer ugotovi, ali bi bil v Tolkienovem svetu vilin, škrat, človek, hobot ali čarodej, kasneje pa še, kateri izmed poznanih likov ga najbolje predstavlja.

* Določevalni ali dihotomni ključi služijo kot pripomočki, s katerim lahko razvrstimo živa bitja v skupine.

Igra se konča, ko vsi udeleženci pridejo do končnega rezultata. Za nekatere je igra daljša, za druge krajša.

■ Potek igre

Igra se začne s serijo otokov, ki jih vsi animatorji/birmanci opravijo in si glede na rezultat prištejejo določeno število točk. Glede na točke začnejo drugi del na različnih vprašanjih v

dihotomnem ključu. Vprašanj je veliko in se nahajajo raztrošena po območju, kjer poteka igra. Nahajajo se med e-gradivi na oratorijski spletni strani. Nekatera so preprosta vprašanja, drugi izzivi, tretji naloge, animator/birmanec pa se, iskreno, glede na situacijo, usmeri na naslednje vprašanje, kot ga vodi igra, dokler počasi ne prispe do vprašanja, ki ga razglasi za enega izmed likov v Tolkienovem svetu (npr.: "Ti si Bilbo.").

PRVI DEL IGRE - OTOKI

Ker so udeleženci animatorji, si lahko ob dobrih navodilih, kaj morajo na kakšnem otoku narediti, sami merijo in beležijo rezultate. Če čutimo, da je to potrebno, pa lahko otoke vodijo tudi voditelji igre.

1. Poligon

Animator/birmanec na preprostem poligonu (25 m tek, skok čez mizo in 25 m nazaj) meri porabljen čas.

Točkovanje: 0-8 s = 3 točke, 9-11 s = 5 točk, 12-13 s = 7 točk, 14-15 s = 10 točk

2. Denar

Če bi imel možnost vzeti 10 cekinov, koliko bi jih vzel?

Točkovanje: 10 cekinov = 8 točk, 8-9 cekinov = 5 točk, 6-7 cekinov = 3 točke, 1-5 cekinov = 10 točk, 0 cekinov = 0 točk

3. Znanje

Koliko zemljepisnih lastnih imen iz Tolkienovega sveta poznaš (mesta, vodovja, gore, dežele, kontinenti, otoki ...)?

Točkovanje: >25 = 0 točk, 15-24 = 3 točke, 10-14 = 7 točk, 5-9 = 5 točk, <4 = 10 točk

4. Ciljanje

Kamenček z razdalje vrzi v plastičen lonček, začni z večjo razdaljo, nadaljuj z vse manjšo. (Če je na voljo, lahko uporabimo streljanje z lokom, le prilagodimo razdalje.)

Točkovanje: 5 m = 3 točke, 4 m = 5 točk, 3 m = 7 točk, <1 m = 10 točk

5. Uganke

Danih je 5 ugank. Reši jih v največ 5 minutah.

- Daj mi hrano in rastel bom, a daj mi piti in glej kako umiram.
- Kaj je tako krhko, da se zlomi, ko o tem govorite?
- Izgubi me enkrat, vrnil se bom močnejši, izgubi me dvakrat, odšel bom za vedno.
- Skrinja brez tečajev, ključa ali pokrova, a v sebi skriva zlati zaklad.
- Živa brez vdiha, hladna kot smrt, čeprav ni žejna, ves čas pije, vsa v oklepu, ki tih je kot mrtev krt.

Rešitve: 1. Ogenj, 2. Tišina (ali skrivnost), 3. Zob, 4. Jajce, 5. Riba

Točkovanje: 5 rešenih ugank = 0 točk, 4 rešene uganke = 10 točk, 3 rešene uganke = 3 točke, 2 ali 1 rešeni uganki = 5 točk, 0 rešenih ugank = 8 točk

■ Dodatna opomba

Da bi razumeli potek teh točkovanj, navedimo en primer za radovedne. Kakšna vprašanja imajo lažje razumljivo strukturo točkovanja, kakšna pa nekoliko manj. Najbolje je, če se v to ne spuščate preveč, ker je veliko dela, koristi pa ni prav veliko.

Primer za zadnjo nalogo z ugankami: Čarodej bi rešil vse, hobit 4, vilin 3, človek 1–2, škrat pa nobene. Tako so točke preprosto tako razdeljene, da te uvrščajo tja, komur si najbolj podoben. Tako kot je, je najmanj verjeten rezultat, da ste hobit ali čarodej (slednje je skoraj nemogoče), najbolj verjeten rezultat pa je, da ste človek. Na podoben način so točkovane vse zgornje naloge.



onatorij.net/e-gradiva2023

■ NADALJEVANJE IGRE: DIHOTOMNI KLJUČ

Tukaj se konča prvi del igre. Po vseh petih otokih imajo vsi udeleženci od 0 do 50 točk. Glede na seštevek točk začnejo vprašalnik na petih različnih mestih, kot je določeno v spodnjih navodilih. Prva vprašanja najdete v priročniku, ostala pa med e-gradivi. (E-gradiva so uporabljena zato, da lahko izvajalci in udeleženci igre lažje dostopamo do vprašanj, ki bi sicer zavzela precejšnjo količino strani v priročniku.)

Vprašanja se nahajajo porazdeljena po celotnem območju, kjer poteka igra. Udeleženci morajo torej vsako vprašanje, ki ga potrebujejo, najprej poiskati.

■ Točke začetka

- Tisti, ki so imeli 0–10 točk, začnejo na vprašanju 5.
- Tisti, ki so imeli 11–20 točk, začnejo na vprašanju 3.
- Tisti, ki so imeli 21–30 točk, začnejo na vprašanju 9.
- Tisti, ki so imeli 31–40 točk, začnejo na vprašanju 7.
- Tisti, ki so imeli 41–50 točk, začnejo na vprašanju 1.

■ Začetna vprašanja

Vprašanje 1: Ali rad ješ?

- DA: Pojdi na vprašanje 21.
- NE: Pojdi na vprašanje 28.

Vprašanje 3: Ali imaš rad naravo?

- DA: Pojdi na vprašanje 31.
- NE: Pojdi na vprašanje 77.

Vprašanje 5: Ali imaš na (skoraj) vsako vprašanje moder odgovor?

- DA: Pojdi na vprašanje 94.
- NE: Pojdi na vprašanje 62.

Vprašanje 7: Ali se ti zdi Postojnska jama pomembna znamenitost?

- DA: Pojdi na vprašanje 58.
- NE: Pojdi na vprašanje 72.

Vprašanje 9: Ali si želiš imeti vpliv na situacijo?

- DA: Pojdi na vprašanje 43.
- NE: Pojdi na vprašanje 38.

Za ostala vprašanja glej e-gradiva.



ANIMATORJEM

*the
flamingo*

MOLITVE ZA ANIMATORJE

Uvod

Uvod je namenjen vsem animatorjem. Predlagamo, da ga preberete na enem izmed sestankov pred začetkom oratorija in ne zjutraj, ko boste začeli prvi oratorijski dan. Ni pomembno, če si ne zapomnimo vsega iz uvoda, važno je, da začutimo, za kakšen tip molitve gre. Molitve lahko vedno vodi duhovnik, ki je bolj izkušenj, in bo tudi bolje vedel svetovati pri izvedbi. Med e-gradivi letošnjega oratorija so na voljo tudi posnetki molitev, ki jih lahko uporabimo za molitev.

Letošnje molitve za animatorje so pripravljene po zgledu vodene meditacije, ki izhaja iz tipa ignacijanske molitve, ki jo jezuiti imenujejo kontemplacija. V njej se bomo animatorji s pomočjo voditelja poglobili v svetopisemske prizore, ki se dotikajo tematike dneva. Cilj vodene meditacije je vzbujati čustva in duhovna čutenja s pomočjo domišljajske predstave. Kot nas navdušuje ali straši ideja, da bomo npr. mogoče enkrat postali doktorji, tako nas lahko posamezen prizor iz Svetega pisma, ki govori recimo o dobroti do bližnjega, navdušuje ali odbija, lahko pa se v nas vzbudi nekaj povsem tretjega.

Cilj vodene meditacije je dialog z Bogom. Mi ga v molitvi prosimo in si poskušamo predstavljati nek prizor, On pa nas preko prizora notranje nagovarja. Na koncu pa ga še posebej pozorno poslušamo, da vidimo, kako nam govori in k čemu nas kliče preko molitve. To k čemur nas kliče pa je lahko preprosto to, da z veseljem, zagnanostjo in v notranjem miru živimo dan s soanimatorji in otroki!

Taka molitev sega človeku globoko v srce in mu da, ne le milosti za dan, temveč mu tudi pomaga spoznati, kako mu Bog govori preko vsega, kar doživlja v molitvi in izven nje.

Ta molitev sicer ni nič tako zelo posebnega in ni rezervirana samo za menihe in duhovnike. Ne pripelje do nobenega razodetja ali videnja. Dovolj je, da čutimo v katero smer se nam zdi, da nas Bog kliče in sledimo temu glasu ali naši vesti, našemu dobremu nagibu.

Spodbujajmo animatorje, da v vsakem razmišljanju iščejo Božji glas, ki jih nagovarja in se skriva za čutenji, ki se zbujajo v molitvi. Njegova značilnost je, da spodbuja rast v svetosti, krepostne želje, veselje in mir. Veča nam tudi ljubezen do Njega, do dobrega do kesanja nad preteklimi napakami in željo po poboljšanju. Najbolj značilen pa je mir in globlje veselje, ki spodbuja molivca k dobremu. Lahko je le majhen trenutek v molitvi, a tudi to je dovolj.

V nas so seveda prisotni tudi nasprotni glasovi sovražnika, ki nas usmerjajo v posvetne stvari, k nasladam, k pretirani skrbi, k nemiru, ki nas vodi od Boga. Velikokrat deluje tudi preko raznih strahov, predvsem strahov pred dobrim in preko strahov o mnenju drugih ljudi, o tem, da nam ne bo šlo in podobno. Glas slabega nam tudi pretirano ter obsesivno spodbuja slabo vest in nas dela živčne, da se počutimo ničvredne ali nesposobne kristjane zaradi naših pomanjkljivosti ali mislil, da moramo biti popolni. Spodbuja nas k osami in ponuja ponaredke prave sreče.

Vodeno meditacijo bomo ponavljali vsak dan, vedno z istim načinom, a vsakič z drugim svetopisemskim odlomkom. S ponavljanjem te vrste molitve lahko animatorji ta način bolje osvojijo in bodo tako lažje vstopali v razmišljanje ter zaznavali duhovne in čustvene vzgibe, ki jih molitev spodbuja.

Ne hitimo in ne bojmo se tišine ter praznine, ko smo znotraj prizora. Pomagajmo si z uro. Spodbujamo animatorje, ki so vodilni na oratoriju in ki pripravljajo to molitev, da sami preizkusijo, kako je biti voden, da bodo imeli malo občutka, kako se taka molitev lahko doživlja. Če pa nimamo veliko časa, si vzemimo vsaj del umirjanja, uvod z Bogom v molitev, dnevni odlomek ter nekaj tišine za razmislek ter zaključek z Jezusom.

Poleg tega se nikomur ni treba sekirati, če ne uspe biti zelo skoncentriran med molitvijo. Naj vzame tisti kos ali košček molitve, v katerem začuti Boga. To pa ne pomeni, da se ne splača truditi in biti pozoren med molitvijo. Dobro je, če se trudimo.

■ Nasveti za izvedbo meditacije

Molitve bodo trajale od 10 do 15 min.

Ob molitvi predlagamo, da vključite tudi kakšno ambientativno glasbo. Dva predloga najdete na QR kodah.



Vodeno meditacijo oz. molitve za animatorje, ki sledijo v nadaljevanju, smo tudi posneli. Posnetek lahko uporabite, da si sami predstavljate, s kakšnim ritmom voditi molitve. Lahko pa ga uporabite tako, da vas sam posnetek vodi v molitvi. V tem primeru za predvajanje uporabite dovolj močan zvočnik, da bo njegov glas res lahko vodil molitev. Posnetek je med e-gradivi.



oratorij.net/e-gradiva2023

*S poševno pisavo so zapisana navodila le za izvajalce molitve in jih ne beremo za skupino. S **krepro pisavo** so označeni deli molitve, ki jih ne beremo. Ljudi vodimo v molitvi le z branjem besedila v navadni pisavi, ki ni ne krepro ne poševna.*

Simbol ... (tropičje) pomeni, da počakamo 10 do 15 sekund, navadno po vprašanju, zastavljenem znotraj molitve.

1. dan: **BOG POKLIČE JEREMIJA ZA PREROKA**

■ Umiritev

Vsak naj si najde prostor, ki mu bo ustrezal za molitev. Lahko se usede na tla, ob zid, lahko sedi na stolu. Prostor naj bo dovolj udoben (*počakamo, da se namestimo*). Sprosti se in preprosto bodi tu. Zapri oči. Skoncentriraj se na dihanje. Bodi pozoren na vsak vdih in izdih. (*Tukaj pustimo vsaj 10 sekund časa, da se vsi skoncentriramo na dihanje.*)

■ Zavedanje Božje prisotnosti

Z naslednjim vdihom ozaveš, da je Bog tukaj v prostoru.

Bog je s tabo, s tvojimi soanimatorji in župnikom. Morda tiho, a vendar je navzoč. Bog je tu. Zdaj. (*Počakamo kak trenutek in potem skupaj z vsemi naredimo znamenje križa.*)

Znamenje križa

■ Prošnja Bogu za milosti

Sedaj prosi Boga, da ti v tej molitvi nakloni posebno milost. Izrecimo sedaj vsak pri sebi to prošnjo: »Gospod, prosim te za milost, da bi te videl, kako si navzoč v mojem življenju ...«

■ Svetopisemski odlomek

Spoštljivo in razločno iz Svetega pisma preberemo odlomek:

Bog pokliče Jeremija za preroka – Jer 1,4-10

■ Predstavljanje prostora

Sedaj bomo začeli uporabljati domišljijo in si predstavljati ta odlomek.

Znajdeš se v sobi neke hiše v Izraelski pokrajini v času preroka Jeremija okoli leta 650 pr. Kr. Pogledaš okoli sebe. Soba je dokaj majhna, mogoče dolga tri metre in široka dva metra. Ob desni steni je preprosta lesena postelja s slamnato blazino in umazano belo rjuho. V steni nasproti postelje je okno z lesenimi polkni. Vidiš, da okno ni zastekljeno. Kaj še opaziš v sobi? ...

Ob postelji za seboj vidiš skrinjo z oblekami. Potem pogledaš stene. Kakšne barve so?

Dotakni se jih. Kakšne so na dotik? ...

Sedaj se osredotoči na sluh in vonj. Kaj slišiš in vonjaš? ...

■ Vživljanje v vsebino

Obrneš se in zagledaš mladeniča brez brade in kodrastih las, Jeremija, ki stoji ob oknu. Oblečen je v dolga oblačila. Izgleda zelo zamišljen in te niti ne opazi.

Naenkrat se po celem prostoru zasliši globok, prodoren in topel glas za katerega ne veš, od kje prihaja in ki govori: »Preden sem te upodobil v materinem telesu, sem te poznal; preden si prišel iz materinega naročja, sem te posvetil, te postavil za preroka narodom.«

Poglej Jeremijevo reakcijo na ta glas. Kakšen izraz ima na obrazu? ...

Sedaj Jeremija odgovarja Božjemu glasu: »Oh, Gospod Bog, glej, ne znam govoriti, ker sem še deček.«

Na to ponovno zaslišiš Gospodov globok in topel glas, ki reče: »Nikar ne govôri: deček sem; kajti h komur koli te pošljem, boš šel, in kar koli ti ukažem, boš govoril. Nikar se jih ne boj, saj sem jaz s teboj, da te rešujem, govori Gospod.«

Jeremija še vedno zaprepaden strmi v steno na tvoji levi. Nato se iz zidu pojavi močna in nežna roka, oblečena v bel rokav, ter se lahko dotakne Jeremijevih ust. Jeremija se zdrzne, trzne ter se skorajda umakne, a se umiri in pusti, da se ga roka dotakne. Nato ponovno zaslišiš glas: »Glej, svoje besede polagam v tvoja usta. Glej, postavljam te ta dan nad narode in kraljestva, da ruješ in podiraš, da uničuješ in rušiš, da zidaš in sadiš.« ...

Nato roka izgine. Jeremija te pogleda. Reče ti: »Pozdravljen neznanec. Saj si tudi ti videl Gospoda? Sedaj me postavlja in kliče za preroka. Malo me je strah, ker ne vem, kako bom to delal. A vendar, Gospod me je blagoslovil in upam vanj, verujem, da mi bo pomagal. In se veselim avanture, na katero me kliče, ki bo super!«

Nato vzame vrečo, si jo zadane čez rame in izstopi iz sobe ter zapre vrata za sabo.

Kako se počutiš po tem prizoru? ...

Kako bi se počutil ti, če bi te Bog poklical, tako kot je Jeremija? ...

■ Pogovor z Jezusom

Sedaj si predstavljaš, da je pred teboj Jezus. Ljubeče te gleda. Vprašaš ga: »Kakšen smisel ima ves ta prizor in kaj mi želiš sporočiti v tej molitvi?« Kaj ti odgovarja? ...

Vprašaš ga: »Jezus, kam me kličeš? Kaj želiš, da danes storim?« In čakaš na odgovor. ...

Lahko ga tudi vprašaš, kar si sam želiš. ...

Jezus te kliče, ker ima zate prav posebno poslanstvo, ker te ljubi in verjame, da ga lahko opraviš. Kliče te, da si danes animator, kliče te, da se z vsem srcem podaš na avanturo današnjega dne, pa čeprav bo včasih težko. Vedi, da bo iz tega klica prišlo veliko dobrega in predvsem da bo oratorij super pa čeprav mogoče včasih naporen!

Izroči mu sedaj vse, kar si doživel, doživela ter čutil, čutila med molitvijo.

Izroči mu tudi prošnjo: »Dragi Jezus, izročam ti vse, kar se je dogajalo v meni med to molitvijo in te prosim, da bi te preko nje malo bolje razumel, malo bolje razumela. Prosim te, da mi pomagaš v nalogah, h katerim me kličeš in ki me skrbijo.«

Sedaj počasi odpri oči in skupaj zaključimo molitev.

Skupaj zmolimo: **Oče naš**

Znamenje križa

2. dan: **DOBRI PASTIR**

■ Umiritev

Vsak naj si najde prostor, ki mu bo ustrezal za molitev. Lahko se usede na tla, ob zid, lahko sedi na stolu. Prostor naj bo dovolj udoben (*počakamo, da se namestijo*). Sprosti se in preprosto bodi tu. Zapri oči. Skoncentriraj se na dihanje. Bodi pozoren na vsak vdih in izdih.

■ Zavedanje Božje prisotnosti

Z naslednjim vdihom ozaveš, da je Bog tukaj v prostoru. Bog je s tabo, s tvojimi soanimatorji in župnikom. Morda tiho, a vendar je navzoč. Bog je tu. Zdaj.

Znamenje križa

■ Prošnja Bogu za milosti

Sedaj prosi Boga, da ti v tej molitvi nakloni posebno milost. Prosi ga, da bi videl, kako je navzoč v tvojem življenju in te s svojo previdnostjo spremlja. ...

■ Svetopisemski odlomek

Spoštljivo in razločno iz Svetega pisma preberemo odlomek:

Dobri pastir – Ps 23,1-4.6

■ Predstavljanje prostora

Sedaj bomo začeli uporabljati domišljijo in si predstavljati.

Znajdeš se na odprtem travniku. Namesto stola pod sabo začutiš mehko travo. Iztegneš roko in jo potipaš. Kakšna je na otip? ... Glavo nagneš nazaj in na obrazu začutiš topel veter, ki s sabo nosi prijeten vonj travniških rastlin in svežine življenja. Zdaj se ozreš naokoli. Zeleno travo še lepšajo travniške cvetlice, ki jih je povsod polno: rumene, bele, modre. Modre kot jasno nebo, ki je nad tabo. Zaslišiš mehko žuborenje potoka, ki je čisto blizu. Čisto umirjeno vstaneš in se sprehodiš do njega. Poklekneš in z rokama zajameš vodo. Popiješ nekaj požirkov. Voda je mrzla, čista in osvežujoča. Kako se počutiš ko piješ to vodo? ...

■ Vživljanje v vsebino in pogovor z Jezusom

Roke si osušiš, tako da jih otreseš in dvigneš pogled. Pred tabo stoji Jezus in se ti nasmiha. V očeh mu vidiš, da si mu zelo ljub. Koliko časa te je že opazoval, brez da bi ti to vedel? V roki drži pastirsko palico. Pri nogah pa se k njemu stiska prikupen jagenjček. Skloniš se in ga pobožaš. Njegova volna je presenetljivo mehka.

»Našel sem izgubljeno ovčico.« ti pove Jezus. »Greva?«

Veš, da te vabi k svoji čredi. In skupaj začneta hoditi.

Po nekaj trenutkih prijetne tišine ti Jezus reče: »Že stokrat sem šel po tej poti, a nikoli se je ne naveličam. Zelo rad sem v tvoji družbi.«

Kmalu prispeta do ožine med dvema gorama. Po ozki gorski stezi stopaš za Jezusom. Kakšen je tvoj korak ob Jezusu, ki zanesljivo vodi vajino pot? ...

Za vogalom velike skale pa se pred vama nenadoma odpre grda siva dolina. Iz nje zaveje zatohel vonj in tako mrzel zrak, da te kar strese.

Kako se počutiš ob misli, da morata z Jezusom tam skozi? ...

Jezus se obrne k tebi in ob pogledu na njegov obraz začutiš mir. Jezus te bodri: »To je najina pot in ni druge, z mano boš varen.«

Jezus iztegne dlan, ki se je oprimeš, da lažje stopiš dol s skale. Nato ti ponudi svojo pastirsko palico. »Vzemi jo,« ti reče z nasmehom. Ubogaš ga in se mu nasmehneš nazaj. Začutiš, da ni potrebno, da te je strah.

Nato mu priznaš: »Jezus, strah me je,« in mu poveš, česa te je strah. ... Prisluhni Njegovemu odgovoru. ...

Medtem, ko hodita ti Jezus reče: »V vsakem dnevu, v vsakem trenutku sem tako kot sedajle prisoten ob tebi.« Kako se počutiš ob tej trditvi? Ji lahko verjameš? ...

Še vedno hodita in še vedno se opiraš na Jezusovo palico. Zdaj ga lahko vprašaš, karkoli želiš, karkoli ti leži na srcu. ...

Senčne doline je konec in pred tabo se spet raztezajo živo zeleni pašniki. Kamorkoli pogledaš, vidiš ovce. Prelepo je in vidiš, kako ima Jezus te ovce rad in kako imajo one rade Njega.

Umiriš se in pogledaš Jezusa. Vrneš mu njegovo palico. Zahvališ se mu, da te je spremljal, in mu izročiš vse, kar si doživel in čutil med molitvijo. ...

Nazadnje ga prosiš: »Še naprej me spremljaj. Kmalu bom spet potreboval tvojo palico za oporo. Mi jo boš dal?«

Jezus se ti nasmehne in ti odgovori: »Veš, da.«

Sedaj počasi odpri oči in skupaj zaključimo molitev.

Skupaj zmolimo: **Oče naš**

Znamenje križa

3. dan: **BOG REŠI IZRAELCE ČEZ MORJE**

Umiritev

Vsak naj si najde prostor, ki mu bo ustrezal za molitev. Lahko se usede na tla, ob zid, lahko sedi na stolu. Prostor naj bo dovolj udoben (*počakamo, da se namestijo*). Sprosti se in preprosto bodi tu. Zapri oči. Skoncentriraj se na dihanje. Bodi pozoren na vsak vdih in izdih.

Zavedanje Božje prisotnosti

Z naslednjim vdihom ozavesti, da je Bog tukaj v prostoru. Bog je s tabo, s tvojimi soanimatorji in župnikom. Morda tiho, a vendar je navzoč. Bog je tu. Zdaj.

Znamenje križa

Prošnja Bogu za milosti

Sedaj prosi Boga, da ti v tej molitvi nakloni posebno milost: »Gospod, prosim Te, da mi pomagaš, da začutim, kako me v molitvi spodbujaš k vztrajnosti.« ...

Svetopisemski odlomek

Bog reši Izraelce čez morje – 2 Mz 14,10-18

(Ker je odlomek dokaj dolg in ga dodobra doživimo v sami meditaciji, ni nujno potrebno, da ga beremo.)

Predstavljanje prostora

Sedaj bomo začeli uporabljati domišljijo in si predstavljati.

Predstavljaš si, da si na kamnitem in peščenem obrežju. Na drugi strani vode v daljavi vidiš oddaljeno obalo Sinajskega polotoka. Razgledaš se okoli sebe. Kakšne barve je pesek? In skale? Kakšen odtenek modre barve zaznaš v morju? ... Sedaj globoko vdihni. Kakšen je vonj morskega vetriča? Kakšna je temperatura zraka? ... Zdaj začni poslušati zvoke. Kaj slišiš? ...

Vživljanje v vsebino

Nenadoma za sabo zaslišiš glasove, se obrneš in opaziš, da se iz puščave k tebi bliža množica ljudi, moških, žensk, otrok, odraslih in starejših z vozovi, voli, konji, ovčami in kozami, vsi oblečeni v dolga, barvita oblačila. Pred njimi stopa starejši moški s palico v roki. To je Mojzes z Izraelci, ki bežijo iz Egipta. Nagnetejo se okoli tebe in zrejo v morje. Nato se v daljavi zasliši rog. Nato se v daljavi zaslišijo bojni rogovi, kot glas nešteti globoki trobent. Nekdo zakriči: »Egipčani so nam sledili! Njihova vojska nas napada!« Ljudje začnejo mrmrati, postajati panični, klicati in se pritoževati. Kaj govorijo? ...

Nekaj jih zaskrbljeno odhiti do Mojzesa. Nekaj pa jih kriči in kritizira Mojzesa češ, zakaj jih je odpeljal iz Egipta, da bodo zdaj tu pomrli.

Mojzes gleda množico in ljudi, ki so zaskrbljeni in jezni. Kako se odzove na ljudi? ...

Kako se počutiš ti v tem obupnem trenutku? ...

Nato Mojzes odide proti morju in gleda v nebo. Slediš mu. Ustavi se prav ob vodi, tako da mu ta sega do gležnjev. Ponovno se zaslišijo bojni rogovi, hkrati pa v daljavi zaznaš grmenje

konjskih kopit. Mojzes se tiho pogovarja z Bogom. Nato postane njegov obraz odločen in vzdigne palico nad morje. Zapiha močan veter in morje se začne deliti na dvoje, tako da se prikaže neke vrste hodnik med vodnima zidovoma.

Mojzes skliče Izraelce in skupaj se odpravite po morskem dnu med stenama vode. Dolgo hodite, kot po temačnem hodniku. Ljudje se sprašujejo, če jim Egipčani sledijo, in hitijo, da bi prišli čim prej na drugo stran. ... Prispete na drugo obalo. Morje pa se po tem, ko vsi Izraelci stopijo iz vode, vrne na svoje mesto. Vsi so presrečni, pojejo, skačejo in vriskajo k Bogu.

Kako se počutiš ob tem prizoru? ...

Se veseliš, da so Izraelci ušli smrti in sužnosti? ...

■ Pogovor z Jezusom

Sedaj si sam na obali. Pred seboj vidiš Jezusa. Ljubeče te gleda. Vprašaj ga:

»Jezus, kje v mojem življenju naj postanem bolj vztrajen?« In počakaš, da ti odgovori. ...

Kako in preko koga me k temu spodbujaš? In počakaš, da ti odgovori. ...

Lahko ga tudi vprašaš, kar si sam želiš. In poslušaj, kaj ti odgovarja v srcu. ...

Jezus te spodbuja, da zdržiš v težavah, ki jih boš doživljal med oratorijem in v življenju. Včasih je težko nadaljevati učenje ali sedeti pri pouku. Je tudi težko paziti na otroke in biti 100% pri stvari po napornem dnevu. A to počnemo, ker se spleča in ker vemo, da če smo skupaj pozorni eden na drugega, če poskušamo razveseljevati druge, se resno a z dobro voljo lotiti aktivnosti, bomo tudi na koncu veliko bolj zadovoljni. Gospod ve in tudi mi vemo, da se vsak trud enkrat konča in prinese sad. Sledi zadovoljen počitek in dobra izkušnja. Vsak prestan trud pa daje tudi moč in krepki za prihodnost.

Izroči sedaj Jezusu vse, kar si doživel in čutil med molitvijo. ...

»Jezus prosim te, v tem dnevu spodbujaj in vodi, da bom sprejemal izzive, ki pridejo, in v njih vztrajal.«

Sedaj počasi odpri oči ... in skupaj zaključimo molitev.

Skupaj zmolimo: **Oče naš**

Znamenje križa

4. dan: **DOBRI BOJ ZA VERO**

■ Umiritev

Vsak naj si najde prostor, ki mu bo ustrezal za molitev. Lahko se usede na tla, ob zid, lahko sedi na stolu. Prostor naj bo dovolj udoben (*počakamo, da se namestijo*). Sprosti se in preprosto bodi tu. Zapri oči. Skoncentriraj se na dihanje. Bodi pozoren na vsak vdih in izdih.

■ Zavedanje Božje prisotnosti

Z naslednjim vdihom ozaveš, da je Bog tukaj v prostoru. Bog je s tabo, s tvojimi soanimatorji in župnikom. Morda tiho, a vendar je navzoč. Bog je tu. Zdaj.

Znamenje križa

■ **Prošnja Bogu za milosti**

Sedaj prosi Boga, da ti v tej molitvi nakloni posebno milost srčnosti. Prosimo ga skupaj: »Gospod, prosim te za milost, da bi prek molitve videl, kako lahko postanem bolj srčen.« ...

■ **Svetopisemski odlomek**

Spoštljivo in razločno iz Svetega pisma preberemo odlomek:

Svetopisemski odlomek dneva: **Dobri boj za vero – 1 Tim 6,9-12.19**

■ **Predstavljanje prostora**

Predstavljaš si, da si v antični Grčiji in začasno bivaš v hiši tvojega prijatelja, ki je pred kratkim postal kristjan. Zamisli si, kako izgleda ta hiša. Pred hišo je čudovit vrt. Kakšne vonjave je čutiti v zraku? ... Na vrtu, v senci za mizo sedi oseba, ki je tvojega prijatelja navdušila, da postane kristjan. To je apostol Pavel. Ti, tvoj prijatelj in Pavel spregovorite nekaj besed. Kakšen ton glasu ima Pavel? ... Nameraval je napisati pismo svojemu prijatelju Timoteju, a tvoj prijatelj nima časa, da bi po nareku zapisoval, kar bi govori Pavel. Ponudiš se v pomoč. V roke vzameš zvitek ter pisalo in že si pripravljen na pisanje.

■ **Vživljanje v vsebino**

Pavel narekuje pismo. V njem spregovori o ljudeh, ki hočejo obogateti in ob tem padejo v skušnjava, v zanko. Utihne in premišljuje. Na njegovem licu se pojavi solza. Verjetno ima v mislih konkretne osebe. Tudi ti pomisliš na nekoga, ki hoče obogateti in ga poznata tako ti kot Pavel. ...

Gre za nekega trgovca. Spomniš se, kako izgleda njegovo plačevanje, njegovo pogajanje za čim nižjo ceno. Pomisliš, kako na drugi strani izgleda njegova prodaja postavljanja čim višje cene. Opisuje lastnosti izdelka in pri tem mogoče celo nekoliko pretirava. ...

Kaj temu trgovcu ob tem govori njegova vest? Kaj mu na drugi strani govori skušnjavec, hudi duh, kako nastavlja zanko trgovcu? ...

Tako ti kot Pavel razmišljata, zakaj ta trgovec tako ravnata. ...

Pavel nadaljuje svojo ugotovitev, ki jo ti zapišeš: »Korenina vsega zla je pohlep po denarju.« Utihne in razmišlja. Tudi ti razmišljaš, če je res korenina vsega zla v pohlepu po denarju. ...

Pavel nadaljuje s trditvijo, da so nekateri zaradi pohlepa po denarju zablodili proč od vere in sebi zadali veliko bolečin. Zapišeš in opazuješ Pavla, kako se ob tem počuti. ...

Zagotovo, Timoteju je treba zapisati tudi navodilo, kako preprečiti, da se kaj takega ne bi dogajalo: »Ti pa, Božji človek, beži pred tem. Bojui dober boj vere.« Sam pri sebi pomisliš: »Ali je moje srce res tako močno prepričano o nevarnosti skušnjave, da bežim pred njo? Ali res srčno bojujem dober boj vere?« ...

Zapišeš še: »Sezi po večnem življenju.« Kaj se prebudi v tvojem srcu, ko pomisliš na večno življenje? Si ga želiš, močno želiš, ali ti je morda vseeno?

Spomniš se Pavlovih besed iz drugega pisma, ko o sebi reče: »Dobri boj sem dobojeval, vero ohranil.« Zares, Pavel je imel srčnost v veliki meri.

Pogovor z Jezusom

In sedaj pred sebe povabi Jezusa. Predstavljal si, da stoji tukaj, ob tebi. Gleda te ljubeče in vprašujoče. Gleda tvoje srce. Kaj misliš da vidi? Ali vidi v njem srčnost, pogum in trdnost, da narediš, kar je prav? ... Zazreš se v Jezusove oči. Kam misliš, da te kliče danes? ... Kaj želi od tebe, da danes narediš? ... S kakšnim razpoloženjem to sprejmeš? ...

Jezus te danes vabi, da si srčen. Vabi te, da delaš to, kar je prav, čeprav bi ti bilo včasih veliko lažje in prijetneje, da bi delal le to kar ti paše.

Gospod ve, da nam to ni vedno lahko in to razume, ve pa, da si vsi želimo biti dobri na svoj način in tega si želi tudi On. On vidi vsak drobec dobrega in se ga veseli, hkrati pa nas spodbuja k še večji srčnosti, saj ve, da bomo tako mi in drugi veliko bolj zadovoljni. Prosimo skupaj: »Gospod, izročam ti to, kar je lepo in kar ni lepo v mojem srcu, moje strahove in želje. Prosim sprejmi to in me osrči preko dneva, da bom čim bolj pogumno vztrajal v dobrem.«

Sedaj počasi odpri oči ... in skupaj zaključimo molitev.

Skupaj zmolimo: **Oče naš**

Znamenje križa

5. dan: OBISK MODRIH

Umiritev

Vsak naj si najde prostor, ki mu bo ustrezal za molitev. Lahko se usede na tla, ob zid, lahko sedi na stolu. Prostor naj bo dovolj udoben (*počakamo, da se namestijo*). Sprosti se in preprosto bodi tu. Zapri oči. Skoncentriraj se na dihanje. Bodi pozoren na vsak vdih in izdih.

Zavedanje Božje prisotnosti

Z naslednjim vdihom ozaveš, da je Bog tukaj v prostoru. Bog je s tabo, s tvojimi soanimatorji in župnikom. Morda tiho, a vendar je navzoč. Bog je tu. Zdaj.

Znamenje križa

Prošnja Boga za milosti

Sedaj prosi Boga, da ti v tej molitvi nakloni posebno milost. Prosimo skupaj: »Gospod, prosim te za milost, da bi moje srce napredovalo v ljubezni, veri, veselju.« ...

Svetopisemski odlomek

Obisk modrih – Mt 2,1-5a;7-12

(Ker je vodena molitev dokaj dolga in osredotočena na svetopisemski odlomek, odlomka ni nujno potrebno prebrati v molitvi.)

Predstavljanje prostora

Večer je, nebo je jasno, posejano z milijoni zvezd. Na peščeni cesti zagledaš utrujeno kamelo in na njej temnopoltega človeka v razkošnih oblačilih in s turbanom na glavi. Tudi njemu se vidi utrujenost zaradi dolge poti. Zatopljeno gleda v daljavo, v zvezdo na horizontu, ki ji očitno sledi. Z nekoliko zamude prav tako na kamelah prijezdita še dva moža, za njimi pa dodatne kamele, ki nosijo tovor.

■ Vživiljanje v vsebino

Kakšen je pogled teh treh mož, ki sledijo zvezdi? Jih žene veselje, radovednost, navdušenje? ... Stražar pri vходу v mesto resno in glasno vpraša: »Kaj želite, popotniki?« Temnopolti moški na kameli mu odgovori: »Prišli smo iz Perzije, da se poklonimo Judovskemu kralju. Vzšla je njegova zvezda in vedeli smo, da je to pomembno znamenje!«

Stražar dovoli vstop v mesto in odpre vrata ter pokaže pot do palače. Kakšne besede trije možje namenijo stražarju, potem ko jih je spustil v mesto? ...

Pridete do palače. Možje vstopijo vanjo in šele čez dalj časa pridejo ven. Njihov pogled je vprašujoč. Zajahajo kamele in se po poti pogovarjajo: »Kako to, da kralj ni vedel za novorojenega kralja? Sta videla, kako vznemirjen je bil? In ali sta opazila pismouke tam ob strani, kako so razburjeno gledali zvitke in nas s sumničavostjo opazovali?« Nato eden od mož reče: »Zdi se mi, da je bolje, če se nazaj grede ne vrnemo h kralju. Nekaj se skriva za njegovo namero, da bi se šel poklonit novorojenemu kralju.« ...

Dalj časa hodite v tišini in sledite zvezdi. Sam pri sebi premišljuješ: »Zakaj je bil kralj vznemirjen? ... Zakaj pismouki, učitelji Svetega pisma, niso bili navdušeni nad izpolnitvijo prerokbe iz Svetega pisma? ... Kako to, da so bili trije tujci pripravljeni priti tako daleč na pot zaradi kralja, ki ga niso poznali?« ...

Zvezda, ki ji sledite, vas pripelje do pastirske votline. Zada pri jaslih zagledate moža in ženo, ki na slami dremljeta, med seboj pa objemata majhnega dojenčka. Mož se je prebudil, saj je začutil vašo prisotnost in vas pozorno gleda. Takrat trije možje vstopijo v votlino in eden izmed njih reče: »Iščemo novorojenega kralja. Ali smo prišli na pravi kraj?« Mož pogleda ženo, jo nežno zbudi in ji pove, kaj se dogaja in kaj iščete. Žena vas pogleda, razmišlja, pogleda dojenčka in ga nato prinese bliže ter vam reče: »Ime mu je Jezus. On je Božji sin.« Možje v sreči zavzdihnejo, pokleknejo in podarijo dojenčku svoje dragocenosti. Vaša pot je dokončana. Kako misliš, da so se počutili ti možje, ko so po vseh pripetljajih končno našli Jezusa in to v hlevu? ... Zagledaš se v Jezusa in On pogleda tebe.

■ Pogovor z Jezusom

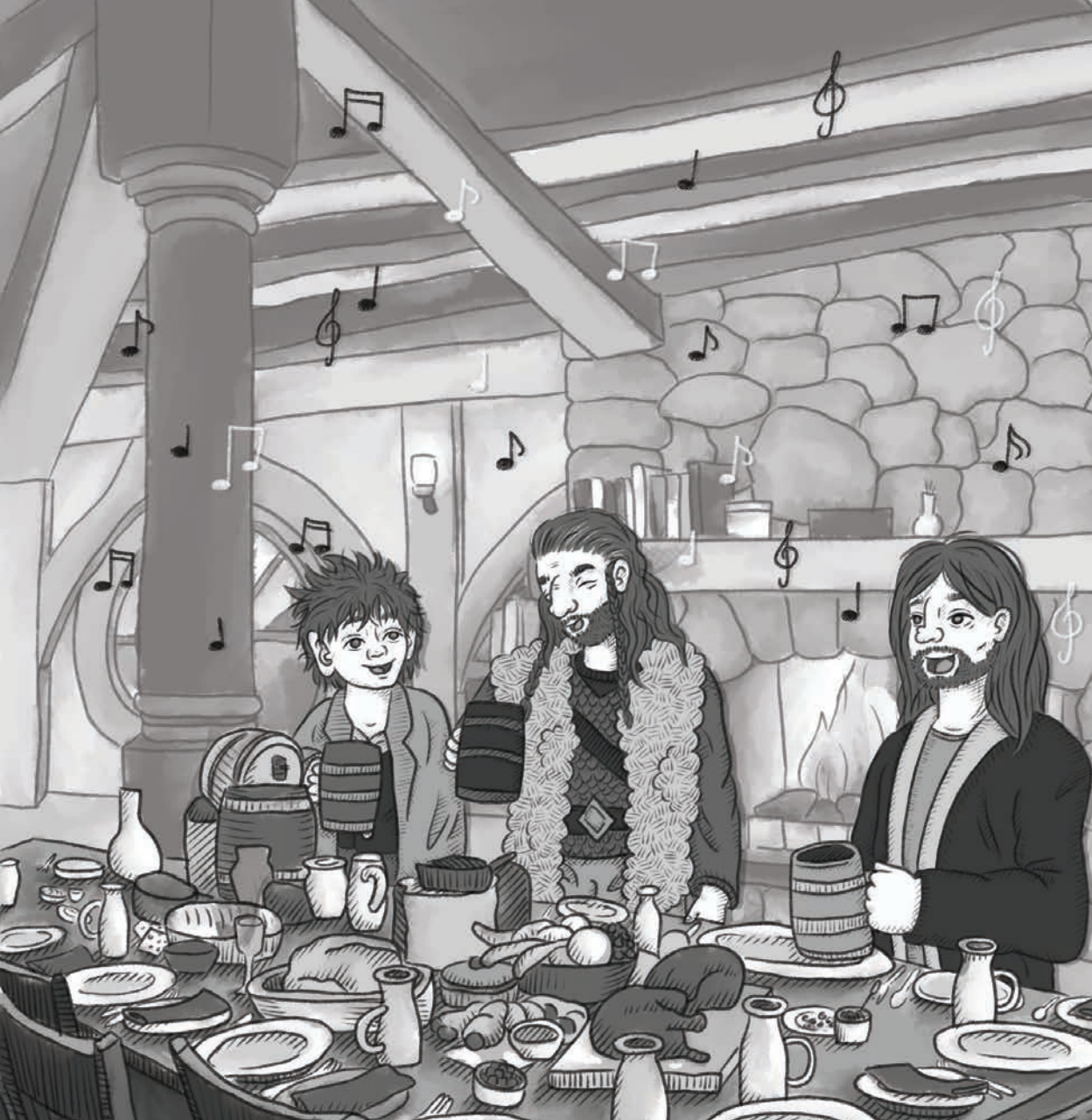
Jezus se je zazrl ne le v tvoje oči, temveč v globino tvoje duše. S tabo se sprehaja skozi ta oratorijski teden. Pred vama se razprostrejo vsi zabavni, nepozabni in lepi trenutki. Katerega bi mu rad še posebej predstavil in izročil? ...

Nato se obrneta na drugo stran, kjer se zazreta v prepad, kjer so vsi težki, naporni in boleči trenutki. Jezus hoče, da mu jih izročiš. Katerega od njih mu še posebej težko položiš v roke? ... Jezus s tabo gleda v ta prepad in nato pogleda tebe z ljubečim nasmehom in ti reče: »Veš, ves ta napor, premagovanje in stiske so bolečine, ki pridejo z rastjo. Kakor so trije modri neutrudno iskali pot in za to uporabili vse svoje znanje, da so me našli. Pot nazaj je bila sto-krat lažja, saj se je njihova notranjost spremenila. Hkrati rast pomenijo tudi vsi lepi in dobri trenutki, ne le težki. Hrani jih v svojem srcu kot zaklad in se zahvaljuj zanje. In išči Me, saj je le pri meni prava sreča in rast in ti želim samo dobro. Ne boj se rasti, ki te čaka v tem dnevu in v vseh prihodnjih dneh, tednih, letih. Išči znanje, sledi resnici in vedno lahko računaš tudi na moje varstvo in vodstvo. Veš, kje me najdeš.«

Sedaj počasi odpri oči ... skupaj zaključimo molitev.

Skupaj zmolimo: **Oče naš**

Znamenje križa



ORATORIJSKE PESMI

Oratorijska himna 2023: STOPI NA POT

besedilo: **Anja in Lucija Kovač**

melodija: **Jakob Jaklič**

INTRO: $\text{♩} = 70$
D G D F B C D Hm A G D



1. Tok-tok po-tr-ka-lo na vra-ta je,
2. Bo-žja pre-vi-dnost vo-di ga po-
3. Tok-tok od-pre-jo se vra-ta go-re,

7 Em D A Hm A G D



Bil - bo pred nji - mi škra-te u - zre. Zma-ja že - li - jo u - gna - ti proč, do -
mra - čnih po - teh te - ga - sve-ta. A na - šel je pr-stan sve - tle - či na tleh, vpo
škra - tom kon - čno u - spe-lo je. Po - nov-no u - zr - li so zla - ti za-klad, a

11 Em Fis G A Hm E7



bi - ti za-klad in nje - go - vo po-moč! Pu-sto-lov-šči-na-ča - ka te. **Vsta-ni! Najseza-**
moč mu je bil na nje - go - vih po-teh!
več vre-dno je, da Ne-kdo te ima rad!

16 A7



čne!

17 D G D A D G C A D G



Sto-pi na pot, ki jo ka-že Gos-pod, od - kri-vaj za-kla-de sr - ca! Prei-zku-šnje sve-ta kre-

22 D F Bb C D



pi - jo du - ha, pri - pel - je - jo te do Bo - ga.

BRIDGE-po tretjem refrenu

25 Bb F A7 Dm C



Če - prav si v sti - ski in strah te je,

29 Bb F Em A7



o - br - ni se na Bo - ga, saj On re - ši vse!

nazaj na refren in
nato na moduliran
refren

MODULIRAN REFREN

33 H7 E A E H E A D H

Sto-pi na pot, ki jo ka-že Gos-pod, od - kri-vaj za-kla-de sr - ca! Iz -

38 E A E G C D E

ku-šnje sve-ta kre - pi - jo du-ha, pri - pel-je - jo te do Bo - ga.

Klitch2022

Uvod: D G D F B C D

- Hm A G D**
 1. Tok-tok potrkalo na vrata je,
Em D A
 Bilbo pred njimi škrate uzre.
Hm A G D
 Zmaja želijo ugnati proč,
Em Fis
 dobiti zaklad in njegovo pomoč.

G A Hm
Odpev: Pustolovščina čaka te.
E7 A7
VSTANI! Naj se začne!
D G D A
 Stopi na pot, ki jo kaže Gospod,
D G C A7
 odkrivaj zaklade srca!
D G D F
 Preizkušnje sveta krepijo duha,
B C D
 pripeljejo te do Boga.

- Hm A G D**
 2. Božja previdnost vodi ga
Em D A
 po mračnih poteh tega sveta.
Hm A G D
 A našel je prstan svetleči na tleh,
Em7 Fis
 v pomoč mu je bil na njegovih poteh.
Odp.

- Hm A G D**
 3. Tok-tok odprejo se vrata gore,
Em D A
 škratoma končno uspelo je.
Hm A G D
 Ponovno uzrli so zlati zaklad,
Em7 Fis
 a več vredno je, da Nekdo te ima rad.
Odp.

B F A7 d B
Most: Čepirav si v stiski in strah te je,
F Em A7
 obrni se na Boga, saj On reši vse!
Odp.

Odpev po modulaciji:
H7
E A E H
 Stopi na pot, ki jo kaže Gospod,
E A D H7
 odkrivaj zaklade srca!
E A E G
 Preizkušnje sveta krepijo duha,
C D E
 pripeljejo te do Boga.

2. STOPI NA POT

besedilo: **Emese Horváth, Petra Čepon**

melodija: **Emese Horváth, Panna Horváth**

♩ = 140 C a F G

Spo - što - val bom Bo - ga in lju - di. To mi sr - ce go - vo - ri.

5 C a F G

Vztra - jal bom v svo - ji ve - ri, pro - sim, naj me Bog u - sme - ri.

10 C a F G C a

Sto - pil bom na pot. Po - jdi z me - noj, Go - spod. Va - ruj moj ko - rak.

16 F G % C a

Naj__ bo kre - pak__ Spo - što - val bom Bo - ga in lju - di.

21 F G C a F

To mi sr - ce go - vo - ri. Vztra - jal bom v svo - ji ve - ri. Pro - sim, naj me

26 G ⊕ C a F

Bog u - sme - ri. S sku - pni - mi mo - čmi bo - mo zlo pre - ma - ga - li. Pri

32 C a F G D.S. al Coda

tem nam da - je moč Bo__ žja po - moč__

3. STOPI NA POT!

besedilo in melodija: **Niko Rovtar**

$\text{♩} = 125$ D A G D A

1. V du - pli-ni pod zem-ljo je ho-bit ži-vel, bri-gal se je za-se in skr - bi ni i-mel. Po-

5 D A G D

va - bi ga Gan-dalf: Hej, pri-di z na-mi, po - glej-mo, kaj skri-va se pod go-ra mi. Poj-

9 E G E A

di-mo z Bil-bom tu-di mi, poj - di-mo in po-glej-mo, kaj pod go-ro le-ži!

14 D G A e D A

Sto-pi na pot, o pri - mi se Bo-ga, naj vo-di te za ro-ko, saj sta pri-ja-tel-ja.

18 D G A e A D **Fine**

Pri-di z na-mi, Bil - bo ti ve-li, da pos - ta-neš pus-to-lo-vec tu-di ti. 2. Za-

23 D A G D A

u - paj v na-črt, ki po po - ti vo - di te, ho-di vztraj-no in ne boj se te-me.

27 D A G D

Ve-dno po-slu - šaj svo-je sr-ce, saj naj-bolj-ši kom-pas v živ - lje - nju je. In

31 E G E A **D.s. al Fine**

ka-dar se pot pre - tež-ka zdi, pre - ho - di jo sku - paj s pri - ja-tel - ji!

Copyright © NR2023

4. STOPI NA POT

besedilo in melodija: **Ana Strah, Klara Štukelj**

$\text{♩} = 115$ E A H E A H

Dru - šči - na škra - tov vne - var - nost hi - ti, si dru - žbo ho - bi - ta Bil - ba že - li.

5 Cism A E H E

Naj - prej ta pot mu prav nič ne di - ši na - kon - cu sle - di _____ po - kli - ca - no - sti. Čez go -

11 Fism Gism A H E

re in do - li - ne, po - to - ke in gozd, po - gum - no hi - ti - jo sa j jih vo - di dol - žnost. Kom - pas preu - sme -

17 A H E A H

- ri na Bo - ga. _____ Naj te vo - di (plosk 3x) nje - go - va ro - ka. _____

23 Cism A E H A

_____ On te upo - ra - bi tam, kjer te ra - bi. Sle - di, ko po - kli - če. Za - to. _____

29 H zakričano E

_____ **STO - PI NA POT!**

2. Greh te kot prstan lahko zasvoji,
z vsemi močmi upri se mu ti.
Četudi od boja je lažja predaja,
naj vera v tebi nenehno vztraja.
Čez gore in doline ...
Odp.

3. Izkušnje te novih stvari naučijo,
srčnost, modrost ti okrepijo.
Rast ni le v višino, je tudi v dejanja,
veselje naj v tebi vedno odzvanja.
Čez gore in doline ...
Odp. (2x)

5. STOPI NA POT

besedilo in melodija: **Ana Strah**

♩ = 200

G D C D G D C D G

V do-li - ni ho-bi-to-vi Bil-bo vsvo-ji hi - ši-ci. Ko na-en-krat tr-ka-nje, Gan-dalf je in škra-tje.

9 Em D C D G D C D G

Tho-rin pro-si za po-moč, ho-bit no - če i - ti proč. Na-zad-nje le pre-mi-sli si, sle - di svo-ji po - kli-ca-no-sti.

17 G D C D Em

Sto-pi na pot zna mi v ne-zna-no, vse, kar ra-bi-mo, od Bo - ga je da - no. Iz - zi - vase ne ustra-ši, naj

22 D C D G

nič te ne skr - bi, saj smo v Bo - žji var - no - sti!

2. Naključje za naključjem,
v goro pridejo.
Bilbo najde prstan,
mu Golum prekriža pot.
Z Božjo previdnostjo
najdejo izhod,
srčnost je rešitev
vseh njihovih zablod.
Odp.

3. Dolga in težavna pot
skozi Mračni gozd
zahteva vztrajnost in krepost,
a vendar je dolžnost.
Zmaj končno premagan je,
Bilbo gre domov.
Osebna rast je zmagala,
zdaj nima več strahov.
Odp.



DON BOSKO



REPUBLIKA SLOVENIJA
**MINISTRSTVO ZA IZOBRAŽEVANJE,
ZNANOST, KULTURO IN ŠPORT**

URAD REPUBLIKE SLOVENIJE ZA MLADINO



SLOVENSKA
ŠKOFOVSKA
KONFERENCA



NADŠKOFIJA
LJUBLJANA



ŠKOFIJA
NOVO MESTO



ŠKOFIJA CELJE



ŠKOFIJA KOPER



ŠKOFIJA
MURSKA SOBOTA

zbirka

ANIMATOR

Zbirka knjig ANIMATOR je namenjena tistim, ki se na razne načine posvečajo delu med mladimi in za mlade, kot voditelji skupin ali animatorji. Koristna pa bo tudi za mlade same in za vse druge, mlade po srcu, ki želijo odkrivati skrivnosti globljega in lepšega komuniciranja med seboj.

Vedno znova odkrivamo, kako pomembno vlogo igra skupina v življenju mladega človeka. Skupina ni zgolj kraj priložnostnih srečanj, ampak je ozračje, ki pomaga mlademu človeku pri njegovi človeški in krščanski rasti. Zato nobena resna vzgojna ponudba, najsi bo na duhovnem ali izobraževalnem, športnem ali kulturnem področju, ne more mimo skupine. Skupina omogoča mlademu človeku, da se sreča s seboj, z drugimi, s stvarstvom in z Bogom.

Za utrip skupine je pomemben vsak posamezen član. Posebno mesto in vlogo pa ima voditelj skupine ali, kakor ga radi imenujemo, animator. Življenje skupine je v veliki meri odvisno prav od njega, od njegove iznajdljivosti in iskristosti, od njegove teoretične in praktične podkovanosti, od njegove človeške in duhovne zrelosti.

Poleg posebne karizme in usposobljenosti, ki jo imenujemo ljubezen do mladih, je za dobrega animatorja potrebna tudi osebnostna rast. Za delo z mladimi ne zadošča le trenutno navdušenje, kar je stvar srca, ampak je potrebno dosti teoretičnega in praktičnega znanja, kar je stvar razuma. In, resnici na ljubo, vzgoja mladih je tudi, in pogosto predvsem, stvar vere.

S pričujočo zbirko želimo salezijanci vsem, ki verjamejo v smisel vzgojnega prizadevanja, ponuditi niz priročnikov za pomoč pri njihovem versko-vzgojnem delu. Zbirka zajema dve področji: teoretično osvetljuje vlogo in pomen animatorja v mladinski skupini, hkrati pa skrbi za praktično usposabljanje animatorjev. Zato vzporedno s teorijo pripravljamo tudi priročnike za praktično delo animatorjev v pripravi različnih praznovanj in slovesnosti, pa tudi pri rednih srečanjih, dejavnostih in razvedrilu.

KNJIGE V ZBIRKI ANIMATOR

1. OH, TA DIRENDAJ. ORATORIJ 1995
2. PESEM, IGRA, PLES. Bansi
3. KDO JE KDO. Eneagram
4. SONCE ZA VSE. ORATORIJ 1996
5. BISER PLANIN. ORATORIJ 1997
6. JEZUSOVA CERKEV, Možje in žene za življenje sveta
7. VESELO SRCE. ORATORIJ 1998
8. PRIDI, OTROK MOJ. ORATORIJ 1999
9. LAVRA VIKUNJA. ORATORIJ 2000
10. VSAKEMU KOŠČEK NEBA. ORATORIJ 2001
11. UJEMI BLESK DAVNINE. ORATORIJ 2002
12. ALI HOČETE TUDI VI ODITI? Priročnik za birmanske voditelje ...
13. IZZIVALCI. Priročnik za delo v skupini
14. NASMEH ZA SREČO VSEH. ORATORIJ 2003
15. LAHKO SI ZVEZDA. ORATORIJ 2004
16. ŠOLA ZA ANIMATORJE. Priročnik za celostno vzgojo ...
17. NE SE BAT'! (Tobit in njegova plemenita dela). ORATORIJ 2005
18. POVEJ NAPREJ! ORATORIJ 2006
19. Z ORATORIJEM SKOZI CERKVENO LETO
20. PREKLOPI SANJE NA DEJANJE! ORATORIJ 2007
21. TUDI ŠPORT IMA DUŠO
22. ODPRI OČI! ORATORIJ 2008
23. GOSPOD, ANIMATOR SEM. Priročnik za molitev in meditacijo
24. NATE RAČUNAM! ORATORIJ 2009
25. PAZI, ČAS! ORATORIJ 2010
26. V TVOJO SMER. ORATORIJ 2011
27. GREM JAZ. ORATORIJ 2012
28. EVHARISTIČNI DNEVI ZA OTROKE IN MLADE, 2012
29. ABC ANIMATORSTVO V SALEZIJSKEM SLOGU. 2013
30. BOG JE Z NAMI. ORATORIJ 2013
31. NA TVOJO BESEDO. ORATORIJ 2014
32. HOČEM BITI SVET. ORATORIJ 2015
33. ZDAJ GRE ZARES. ORATORIJ 2016
34. DOTIK NEBES. ORATORIJ 2017
35. POLET SRCA. Priročnik za duhovne vaje in srečanja za mladino
36. ENO JE POTREBNO. ORATORIJ 2018
37. IMAŠ MOČ. ORATORIJ 2019
38. ZAUPAM, ZATO SI UPAM. Oratorijski priročnik 2020
39. NA DVORIŠČU DOMIŠLIJE. Gradivo za pripravo krajših oratorijev in duhovnih vaj za otroke
40. ORIGINALEN.SEM. Oratorijski priročnik 2021
41. ZA BOŽJO SLAVO. Oratorijski priročnik 2022
42. STOPI NA POT! Oratorijski priročnik 2023