

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 SALEZIJANSKEM SLOGU. 2013
30. BOG JE Z NAMI. ORATORIJ 2013

ORATORIJ® 2013

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 osebna 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 dvoje področij: 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.

BOG JE Z NAMI

Priročnik
za oblikovanje otrok in doraščajočih

Pripravili:
salezijanci,
sestre hčere Marije Pomočnice,
animatorji in voditelji oratorijev -
Združenje animatorjev Oratorija.



Ljubljana 2013

■ BOG JE Z NAMI. ORATORIJ 2013

Priročnik za oblikovanje otrok in doraščajočih

■

Oratorijski portal: www.oratorij.net

■

Animatorska gradiva: gradiva.oratorij.net

■

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

■

■

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

Uredil: Jure Babnik

Oblikovanje naslovnice: Petra Černe Oven

Oblikovanje logotipa: Matej Zupančič

Ilustracije: Fani Pečar

Lektoriranje: Ana Pollak, Katja Trtnik, Karmen Jenič

Urednik zbirke: Jure Babnik

Izdajatelj: Salezijanska mladinska pastoralna

Založba: SALVE d.o.o. Ljubljana, Rakovniška 6

Tiskano v Sloveniji

Naklada:

Leto: 2013

■ **ORATORIJ 2013** 6 ▶

■ **NE PREZRITE!** 13 ▶

■ **ZGODBA** 25 ▶

■ **MOLITVE** 59 ▶

■ **KATEHEZE** 71 ▶

■ **VELIKI ORATORIJ** 115 ▶

■ **DELAVNICE** 119 ▶

■ **IGRE** 131 ▶

■ **ANIMATORJEM** (POSLANICA, SREČANJA, MOLITVE) 159 ▶

■ **ORATORIJSKA HIMNA** 179 ▶

VSEBINSKI PREREZ PRIROČNIKA

Pred oratorijem:

- Spoved animatorjev.
- Srečanja animatorjev v pripravi na oratorij.

	PONEDELJEK	TOREK	SREDA
NASLOV ZGODBE	1. zgodba BOG NAS IŠČE – mi se damo najti	2. zgodba BOG NAS ZDRUŽUJE – mi gradimo skupnost	3. zgodba BOG ME SPREMINJA – jaz se mu dam oblikovati
VSEBINA ZGODBE	Evstahij, Lučka in Edmund se iz sobe, v kateri se pogovarjajo, nenadoma znajdejo v narnijskem morju. Pridružijo se posadki kralja Kaspijana, ki jih je rešila. Z njo se odpravijo na pot iskat Aslana.	Ladja Jutranja zarja po viharju pristane na otoku. Evstahij se umakne od posadke, najde zaklad, zaspi na njem in se spremeni v zmaja. Posadka ga kljub temu ljubeče sprejme nazaj medse.	Evstahij spozna svoje napake in se pokesa. Aslan ga spremeni nazaj v dečka in mu odvzame zmajsko naravo.
VREDNOTA	ISKANJE	SKUPNOST	ODREŠENJE
SIMBOL	zemljevid	ladja	krstni kamen
CILJI	1. Spoznati, da sem tako dragocen, da me Bog išče. 2. Doživeti izkušnjo iskanja in veselje ob najdenju. 3. Poiskati v sebi in bližnjih Božje sledi.	1. Spoznati, da me pristne vezi prijateljstva osrečujejo. 2. Doživeti moč skupnosti. 3. V Jezusovi prisotnosti skupaj nekaj narediti.	1. Spoznati zakramente, s katerimi nas Bog odrešuje (krst, spoved, bolniško maziljenje). 2. Podoživeti odpuščanje. 3. Narediti trden sklep, kako postati boljši.
SMER DNEVA	Veselite se z menoj, kajti našel sem (Lk 15,6b)!	Vi pa ste Kristusovo telo in vsak zase del telesa (1 Kor 12,27).	Če hočeš, me moreš očistiti (Mt 8,2).
DELAVNICE	Labirint, Narnijske kroglice	Zmaji, Nakit iz papirja	Oltarčki
IGRE	Iščemo Aslana	Veter v jadrih življenja	Iskanje glavnega meča
MOLITVE OTROK	Bog nas išče – mi se damo najti	Bog nas združuje – mi gradimo skupnost	Bog me spreminja – jaz se mu dam oblikovati
MOLITVE ANIMATORJEV			

VSEBINSKI PREREZ PRIROČNIKA

Med oratorijem:

- Spoved otrok.

ČETRTEK	PETEK	SOBOTA
4. zgodba BOG MI GOVORI – jaz mu prisluhnem	5. zgodba BOG ME OPOGUMLJA – jaz mu zaupam	6. zgodba BOG JE Z NAMI – nismo sami
Jutranja zarja pristane na otoku Traponogcev. Lučka jim pomaga, da znova postanejo vidni. Pri tem se sreča z Veliko knjigo življenja in najlepšo zgodbo, kar jih je kdaj prebrala.	Aslan Jutranjo zarjo reši pred Temnim otokom. Posadka pristane na Ramandujevem otoku, kjer se srečajo s pečimi narnijskimi lordi in Zvezdo.	Jutranja zarja pristane na skrajnem robu sveta in njena posadka se sreča z Aslanom, ki Repicvila sprejme v svojo deželo, ostalim pa pove, da vhod vanjo vodi od vsepovsod, tudi z našega sveta.
EVANGELIJ	POGUM	BOŽJE SPREMSTVO
slušalke	(oljna) svetilka	trta
1. Spoznati, da Bog govori po Svetem pismu. 2. Poslušati in slišati. 3. V evangeliju iskati smernice za življenje.	1. Spoznati, da me Bog spremlja na vseh poteh. 2. Doživeti strah in pogum. 3. Biti pogumen kristjan.	1. Spoznati, da tudi za duhovno rast potrebujemo hrano. 2. Doživeti, da si je za vsak odnos potrebno vzeti čas. 3. Narediti načrt, kako bom Bogu dopustil, da me spremlja tudi po oratoriju.
Govôri, Gospod, tvoj hlapec posluša (1 Sam 3,9).	Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se (Mr 6,50)!	Ostanite v meni in jaz v vas (Jn 15,4a).
Akvarij, Etui za mobilni telefon	Svetilka	Mozaik
Pomagajmo svojemu zombi animatorju	Potovanje Jutranje zarje (vodna igra)	Vinogradništvo z Jezusom
Bog mi govori – jaz mu prisluhnem	Bog me opogumlja – jaz mu zaupam	Bog je z nami – nismo sami



1. ORATORIJ IN NJEGOV NAMEN

Oratorij – to so dnevi veselja, razgibanih 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, cel 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 v včasih že kar zdolgočasnem počitniškem času. Za mlade animatorje pa je oratorij velik izziv, da zaslutijo vrednoto zastojnskega 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:

- Pomagati mladim, da bi izkusili življenje s pozitivne, sproščene plati; da bi se zavedli, 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 ...).
- Vzgajati mlade, da bi odkrivali Boga, ki je navzoč v dogodivščinah vsakdanjosti, da bi odkrivali Boga po vsem lepem, ki se nam razodeva, da bi ga našli v bližnjem.
- Pomagati mladim, da bi na zdrav način zaživel s seboj, z drugimi in z Bogom.

2. NOV ORATORIJSKI LOGOTIP



Oratorij ima nov logotip. Zanj smo se odločili, ker smo želeli pripraviti celostno grafično podobo Oratorija, starega oratorijskega logotipa pa nismo želeli spreminjati. Novi logotip je preprost, jasen in sporočilen. Pa si ga oglejmo ...

Napis »Oratorij« je ključna in najpotrebnejša sprememba. Ime organizacije mora biti v skladu z oblikovalskimi načeli v središču logotipa in to je v novem oratorijskem logotipu urejeno, saj

napis stoji jasno v sredini in vsak takoj ve, koga logotip predstavlja.

Dvorišče, ki ga je v starem logotipu predstavljala spodnja krivulja, je v novem logotipu ponazorjeno z napisom samim – napis Oratorij torej predstavlja tudi dvorišče. Za razliko od prejšnjega dvorišča, ki je bilo ponazorjeno s precej zaprto krivuljo, je sedanje dvorišče bolj odprto, ima več vstopnega prostora. S tem želimo povedati, da je oratorijsko dvorišče odprto za vse.

Oratorij ni katerokoli dvorišče, oratorij ni katerokoli igrišče. Oratorij je **dvorišče in igrišče pred cerkvijo**. V prejšnjem logotipu to ni bilo dovolj poudarjeno. Zavedati se moramo, da je evharistija duhovno središče oratorija.

Oratorij stoji na **štirih stebrih**. Stari in novi logotip imata štiri stebre v svojem središču. Štirje stebri so tiste temeljne poteze, ki jih oratorij mora imeti, če

hoče, da ostane oratorij. To so: dom, šola, dvorišče, župnija. Stebri, ki so drug ob drugem, predstavljajo tudi asistenco, kar pomeni biti ob, biti navzoč, spremljati.

Roka je lepa novost na oratorijskem logotipu. Če pogledamo streho in štiri stebre, v njih lahko vidimo podobo roke oz. odprte dlani, ki je stegnjena od zgoraj navzdol.

Logotip je kombinacija **resnosti** in **živahnosti**. Resnost se kaže v črni barvi v zgornjem in spodnjem delu logotipa ter v resnih potezah napisa Oratorij. Živahnost se kaže v barvnem in valovitem središču logotipa ter v nepravilnih grafičnih potezah oblike stebrov, strehe in križa.

Upamo, da vam je novi logotip všeč in ga boste vzeli za svojega.

3. AVTORJI ORATORIJA 2013

- **Idejna zasnova** – pripravljalna komisija za Oratorij: Jure Babnik SDB, Timotej Čížek, s. Marija Imperl HMP, Monika Jeglič, Rok Kastelic, Marjan Lamovšek SDB, Tilen Mlakar, Urška Petač.
- **Zgodba Bog je z nami:** Monika Jeglič.
- **Molitve za otroke:** Tilen Mlakar.
- **Skupni uvodi v kateheze:** Romana Pravne, Karmen Perko, s. Marija Imperl HMP, Urška Gams.
- **Kateheze za mlajše:** Romana Pravne, Karmen Perko.
- **Kateheze za starejše:** s. Marija Imperl HMP, Urška Gams.
- **Veliki oratorij:** Katarina Mohar, Janja Babnik, Kristina Jemec, Natalija Jemec, Andrej Vidic, Urška Šket, Antonija Petričič, Jože Jeraj, Alison Kogoj, Monika Matoh, Nina Kodrin, Anja Onuk.
- **Delavnice:** Timotej Čížek, Janja Babnik, Natalija Mozetič.
- **Velike igre:** Manca Kolmanko, Zala Sovinc, Aljaž Jakob, Nastja Marinčič, Simon Marinko, Timotej Čížek, Mateja Jakob, Rok Kastelic.
- **Poslanica animatorjem:** p. Miran Špelič OFM.
- **Srečanja animatorjev v pripravi na oratorij:** Majdi Zdešar.
- **Molitvena srečanja za animatorje:** Marjan Lamovšek SDB.
- **Ilustracije in naslovnica:** Fani Pečar.
- **Oratorijska himna:** Peter Pučnik.

Vsem tem in mnogim drugim, ki so sodelovali in svetovali pri nastajanju priročnika BOG JE Z NAMI (Oratorij 2013), iskrena hvala. Naj vse pri tem delu spremlja don Boskova misel: *Če hočete storiti kaj dobrega, svetega, potem vzgajajte mladino!*

4. ZGRADBA PRIROČNIKA ORATORIJ 2013

Zgodba za Oratorij 2013 *Bog je z nami* v šestih potezah predstavi potovanje posadke na ladji Jutranja. Zgodba se dogaja v Narniji, domišljjski deželi, v ka-



tero je pisatelj Cliv S. Lewisa predstavil dogajanje našega sveta in zlasti še Božje posege vanj.

- **Zgodba** – 6 zgodb o narnijskih junakih.
- **Vrednota** – Vsaka zgodba ima neko osrednje sporočilo, ki je kot os ozioroma rdeča nit. Nanjo naj se nanizajo vse ostale oratorijske dejavnosti določenega dneva.
- **Cilji** – Še natančneje opredelijo osrednjo vrednoto in so vedno treh vrst: spoznavni, doživljajski in dejavnostni. Na ciljih je zgrajena kateheza. Prav pa je, da jih skušamo upoštevati tudi pri delavnicah, igrah in drugih dejavnostih na oratoriju. *Animatorji naj osrednjo vrednoto in cilje poznajo, da bo oratorij imel jasno vsebino in ne bo le skupek delavnic in iger.*
- **Smer dneva** na bolj privlačen način – kot nekakšen slogan – sporoča osrednjo vrednoto dneva. Vzeta je iz Svetega pisma. Primerno je, da jo otrokom razložimo. Temu je namenjen zlasti skupni uvod v katehezo; nanjo pa se nanašamo tudi pri katehezah in drugih dejavnostih. Priporočljivo je, da smer dneva zapišemo na vidno mesto oratorija in jo na koncu dneva obnovimo.
- **Kateheze** – Za vsako zgodbo sta predlagani dve katehezi: za mlajše in starejše; na začetku pa imata skupni uvod, ki je zamišljen kot skupen uvod v katehezo in ga vsem otrokom hkrati poda duhovni voditelj oratorija (duhovnik, sestra, odgovorni iz vodstva oratorija). Skupni uvod zelo priporočamo, zlasti če imate dosti mlajših in na področju katehez manj izkušenih animatorjev. Če se za skupni uvod v kateheze ne boste odločili, ga lahko uporabite tako pri katehezah za mlajše kot pri katehezah za starejše. V vsakem primeru pa je dobro, da ga animatorji preberejo v osebni pripravi na katehezo.
- **Veliki oratorij** – To je poglavje, ki predstavi nekaj idej in smernic za oratorijski program za zadnjo triado osnovne šole.
- **Molitve otrok** – Predlog za 6 jutranjih molitev za otroke. Predlagamo, da jih molite po končanih katehezah. Zjutraj, ko otroci pridejo na oratorij, izmolite kratke jutranje molitve s pomočjo molitvenih obrazcev.
- **Delavnice** – Za vsak dan sta predlagani ena ali dve delavnici na temo. Drugo je prepuščeno pobudi animatorjev. Pomembno je, da tudi delavnice povežemo z zgodbo oratorija.
- **Igre** – V tem poglavju najdemo 6 velikih iger. Nekaterim izmed njih so dodane tudi kratke igre. Več iger lahko najdete v drugih knjigah, lahko tudi v starejših oratorijskih priročnikih, nekaj jih je tudi na portalu gradiva.oratorij.net.
- **Poslanica animatorjem** – je spodbudno pismo za animatorje, ki ga je letos pripravil frančiškan p. Miran Špelič.
- **Srečanja animatorjev v pripravi na oratorij** – Namenjena so temeljiti vsebinski pripravi animatorjev na oratorij, a so več kot samo priprava na oratorij – so pot animatorjevega osebnega zorenja.

- **Molitvena srečanja za animatorje** so oblikovana po načelu »oratorijska molitev je vesela in ustvarjalna, preprosta in globoka: odpira se skupnostni udeležbi, povezana je z življenjem in se v njem nadaljuje«.

OPOZORILO:

Animator naj poskrbi, da bo notranja povezanost zgodbe, kateheze, molitev, delavnic in iger na oratoriju ostala jasna. To je namreč zagotovilo, da bo oratorij deloval vzgojno in ne bo samo igratorij. Predlagano gradivo iz priročnika seveda lahko prilagajamo, a prilagoditve ne smejo prekiniti rdeče niti oratorija. Naj mladi zaslutijo, kako se lahko avantura njihovih počitnic in sploh njihovega življenja zgleduje po junakinji zgodbe – posadki Jutranje zarje.

5. NAMEN IN UPORABA PRIROČNIKA

Gradivo je namenjeno animatorjem oz. voditeljem oratorijev za delo z osnovnošolskimi otroki. Priročnik lahko uporabljamo tudi v drugačni skupini, koristen pa je tudi posameznikom za njihovo osebno rast. Uporabimo ga lahko npr. za:

- poletni oratorij,
- počitnice v hribih ali na morju,
- duhovna srečanja, duhovne vaje ipd.,
- skavtska taborjenja,
- mesečna sobotna srečanja oratorija skozi leto,
- delo v raznih skupinah skozi vse leto (npr. pri verouku, pri ministrantskih srečanjih, pri duhovnih spodbudah, pri delu z otroškimi zbori, na skavtskih srečanjih ipd.).

Priporočamo, da vse vsebinske elemente, ki jih predlaga priročnik (jutranjo molitev animatorjev, molitev otrok, zgodbo, katehezo, delavnice in igre), izvedete v enem dnevu.

6. DNEVNI RED

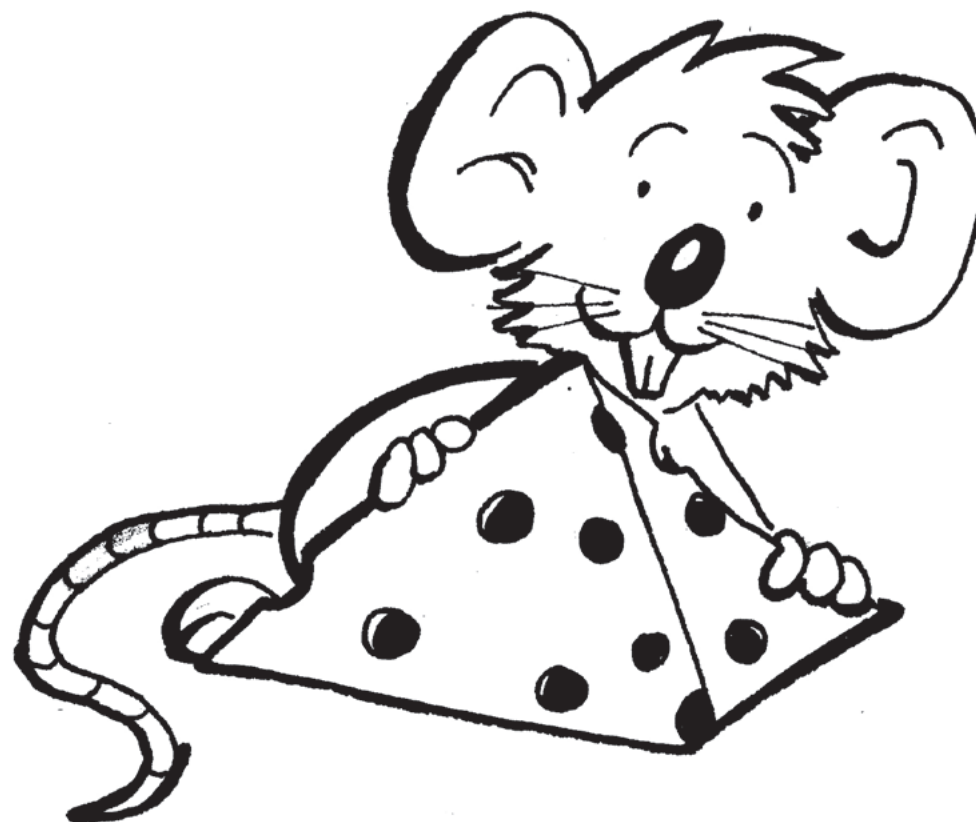
(z možnimi časovnimi zamiki/prilagoditvami)

- | | |
|-------|---|
| 8.00 | Molitev animatorjev, priprava na dan, pričakanje in sprejemanje otrok, igre z otroki. |
| 9.00 | Prihod otrok, začetek ob zastavi oratorija, petje, kratka jutranja molitev, zgodba. |
| 9.45 | Skupni uvod v katehezo, kateheza. |
| 10.45 | Molitve iz poglavja »Molitve za otroke«. |
| 11.10 | Delavnice, vmes molitev Angel Gospodov. |
| 12.30 | Malica/kosilo. |



- Odmor.
- 14.15 Popoldanske igre, igre brez meja, velike igre, olimpijade, bazen, skriti zaklad, kolesarska tekmovanja ipd. Lahko tudi obisk kakšnega gosta, karaoke, zanimiv sprehod ipd.
- 16.00 sklep oratorija s spuščanjem zastave.
- 16.30 Animatorji pospravijo prostore in dvorišče ter se zberejo k ovrednotenju (evalvaciji) dneva in zahvalni molitvi.
- *** Vsaj enkrat na teden je v program vključena sveta maša (lahko tudi večkrat; marsikje jo imajo vsak dan).
- *** Enkrat na teden je običajno izlet, bazen, sprehod, piknik ali kaj podobnega.
- *** Primerno je, da se oratorij (ali vsaj del otrok oratorija) zaključi oz. sodeluje pri nedeljski sveti maši.

Ne prezrite



1. OPOMBE K ZGODBI

O ZGODBI

Zgodba za Oratorij 2013 *Bog je z nami* svoje osrednje sporočilo zajema iz knjige *Zgodbe iz Narnije: Potovanje Jutranje zarje* Cliva Staplesa Lewisa. Pisatelj je knjigo napisal leta 1952, v slovenskem prevodu je izšla leta 1997 pri Mohorjevi družbi in z naslovom *Potovanje Potepuške zarje* leta 2005 pri Mladinski knjigi. V letu 2013 se bomo (22. novembra) spominjali 50. obletnice smrti C. S. Lewisa, velikega iskalca, ki ni le pisal o potovanju Jutranje zarje, ampak ga je v svojih letih iskanja tudi živel, kar daje temi oratorija še dodaten poudarek. Pri Potovanju Jutranje zarje gre za uporabljen motiv potovanja, poti za utrditev/pridobitev vere. Dodano je sporočilo o Božji »vsenavzočnosti«, ljubeči prisotnosti, tolažbi, varstvu, odpuščanju ...

Nekaj osrednjih idej:

- vsak se lahko poboljša
- ničesar (dobrega) ne moremo storiti brez Gospoda. »Kdor ostane v meni in jaz v njem, ta rodi obilo sadu, kajti brez mene ne morete storiti ničesar.« (Jn 15, 5) To na svoji koži izkusi Evstahij, ko spozna, da je le Aslan tisti, ki mu lahko odvzame zmajsko naravo in ga spremeni nazaj v dečka. »Resnično, povem vam: Kdor ne sprejme Božjega kraljestva kakor otrok, nikakor ne pride vanj.« (Mr 10,15) To isto odkrije tudi Lučka, ki prosi Aslana za pomoč. Na njeno priprošnjo posadko Aslan res reši pred otokom teme in ga dokončno uniči. »Spet jim je Jezus spregovoril: 'Jaz sem luč sveta. Kdor hodi za menoj, ne bo hodil v temi, temveč bo imel luč življenja.'« (Jn 8, 12)
- sprava, spreobrnjenje (osrednja zgodba Evstahija, ki postane nova stvaritev, se ponovno rodi – primerjaj 2 Kor 5,17)
- vera: vera v to, da je Aslan vedno z njimi
- na koncu zgodbe je izpostavljeno, da je Aslan vedno navzoč tudi v našem svetu, le prepoznati ga moramo pod drugim imenom. To je tisto, kar govori (posredno in neposredno) skozi celo knjigo: Tukaj sem. Za vas. Z vami. Vedno. »In glejte: jaz sem z vami vse dni do konca sveta.« (Mt 28,20b)

To navzočnost je sicer treba znati poiskati, videti ..., toda naša slepota ne zmanjša vrednosti »vsenavzočnosti« Boga, ki nas je preizkusil in nas pozna (Ps 139). Ki pozna naše sedenje in vstajanje, ki od daleč razume naše misli, opazuje naše potovanje in počivanje, ki je seznanjen z vsemi našimi potmi. Boga, ki nas zadaj in spredaj obdaja in na nas polaga svojo roko. Boga, ki nas je čudovito ustvaril.

*Če se povzpnem v nebesa, si tamkaj,
če si pripravim ležišče v podzemlju, si zraven.
Če bi dvignil peruti jutranje zarje,
če bi prebival na koncu morja,*



*tudi tam bi me vodila tvoja roka,
držala bi me tvoja desnica.
Če bi rekel: »Vsaj tema me bo zgrabila,
svetloba okrog mene se bo v noč spremenila,«
tudi tema ne bo pretemna zate,
noč bo svetila kakor dan,
kakor tema, tako svetloba. (Ps 139,8-12)*

Po knjigi je bil leta 2010 posnet tudi film, ki je sicer lahko v pomoč pri določenih delih oratorijske zgodbe, vendar ne v celoti. Avtorji scenarija za filmsko predlogo namreč v marsičem odstopajo od zgodbe, ki jo je zapisal Lewis. Naša želja je bila, da ostanemo zvesti avtorju in njegovemu sporočilu. Nekaterih delov iz knjige sicer v tej oratorijski igri ne boste našli, vendar menimo, da nam je uspelo obdržati najpomembnejše odlomke in ključne dogodke.

OSEBE IN NJIHOVO POJAVLJANJE

	Prolog	1. dan	2. dan	3. dan	4. dan	5. dan	6. dan	dodatek
Evstahij		•	•	•	•	•	•	•
Lučka		•	•	•	•	•	•	•
Edmund		•	•	•	•	•	•	•
Pepicvil	•	•	•	•	•	•	•	•
Lepicvil	•	•	•	•	•	•	•	•
Repicvil		•	•	•	•	•	•	•
Kaspijan		•	•	•	•	•	•	•
Aslan				•	•	•	•	
Drinijan		•	•	•	•	•	•	
Traponogica					•			
Traponogci					•••			
Zvezda						•	•	
trije narnijski lordi						•••	•••	•••
mornarji		•••	•••	•••	•••	•••	•••	
Skupaj	2	11	11	12	16	16	26	10

EVSTÁHIJ (Evstahij Clarence Scrubb oz. Evstahij C. S. – C. S. Lewis je v tem liku upodobil sebe): eden izmed glavnih likov letošnjega oratorija. Je bratranec Lučke in Edmunda (ter Petra in Suzane) Pevensie ter popolna zgaga. Izogiba se vsakršnemu delu za skupno dobro. Norčuje se iz svojega bratranca in sestrične, saj sam ne verjame v Narnijo in Aslana. V tej oratorijski igri spremljamo njegov prihod v Narnijo in srečanje z Aslanom, ki ga spremeni, iz njega naredi novega človeka. Evstahij je oblečen kot običajen deček, dva dneva na oratoriju nastopa pod podobo zmaja (kostum zmaja!). Dobro je, da je v dramski uprizoritvi tudi navzven prikazana razlika med »Evstahijem prej« in »Evstahijem potem«.

ÉDMUND in **LÚČKA**: brat in sestra, ki sta tokrat že tretjič na obisku v Narniji. Lučka je tista, ki Aslana najpogosteje vidi (atribut sv. Lucije so oči na





pladnju), zaupa vanj, je njegova posebna ljubljanka. Edmund je najbolj znan kot izdajalec Narnije (v delu Lev, čarovnica in omara), za katerega Aslan daruje svoje življenje. Edmund spozna svojo napako in se od tedaj naprej vedno bori na Aslanovi strani. Edmund in Lučka sta na svojih potovanjih v Narniji že spoznala Aslanovo dobroto. Tokratni obisk Narnije jima da spoznanje, da je Aslan tudi v njunem (našem) svetu, le da ga najdemo pod drugim imenom. Edmund in Lučka sta oblečena, kot so oblečeni otroci.

KÁSPIJAN: mladi narnijski kralj, ki se je s svojo posadko odpravil na pot, da bi se srečal z Aslanom in priplul do njegove dežele. Med potjo iz morja reši Edmunda, Lučko in Evstahija ter z njimi nadaljuje plovbo. Aslan mu pokaže čudovit svet njegove dežele ter mu naroči, naj to, kar je doživel in videl, ponese v svoje življenje in s tem obogati svoje kraljevsko poslanstvo.

Kaspijan je lahko oblečen kot plemeniti kralj, lahko pa je v mornarski obleki. Na glavi ima lahko diadem ali preprosto krono, opasan ima meč. Pri njegovem liku si lahko pomagata s podobo kralja Kaspijana iz filmske upodobitve.

REPICVÍL, PEPICVÍL in LÉPICVÍL so, kot sami zase radi rečejo in to veli- kokrat poudarijo, predstavniki najplemenitejšega rodu govorečih miši Narnije. So dostojanstvena in izredno ponosna bitja. Njihova oblačila naj, če je le mogoče, poudarijo in pokažejo to njihovo plemenito naravo. Oblečeni naj bodo v slogu mušketirjev – s klobukom, ki je okrašen s ptičjim peresom, elegantnimi oblačili in dolgim tankim mečem/sabljo. Dobro bi bilo, da bi se trije mišaki ločili že navzven po barvah oblačil. Repicvilova barva je lahko bela ali modra, Pepicvilova zelena in Lepicvilova rdeča ali vijolična. Lepicvil ima lahko brčice v stilu Salvadorja Dalija in nekoliko lepšo opravo, morda brokatni robček, ki mu visi ob boku, da poudari njegovo ime. V zgodbi sta Pepicvil in Lepicvil pripovedovalca, Repicvil pa eden glavnih članov posadke, ki sledi svojim sanjam, ker brezpogojno zaupa v Aslana.

ÁSLAN je veliki kralj Narnije, sin Prekomorskega cesarja, Veliki rešitelj, Graditelj mostov, Čudoviti Edini, skratka najbolj vzvišen lik v seriji Zgodb iz Narnije. Aslan je tisti, ki v svetu Narnije simbolizira Jezusa, sploh je to močno opazno v delu Lev, čarovnica in omara, kjer dá svoje življenje za »grešnika« Edmunda. Pri Aslanu gre za izjemno vzvišen lik, zato bi ga igranje na odru lahko popačilo in bi se izgubila nota, ki jo Aslan v Zgodbah iz Narnije predstavlja. Pri tej oratorijski zgodbi ni mišljeno, da bi ga igralec igral v levjem kostumu, ampak je njegova navzočnost nekoliko bolj skrivnostna. V igri je predlog, da je na prizorišču napeto platno, za katerim se pojavlja senca leva. Ena od možnosti je tudi ta, da se levjo podobo/senco projicira na platno. Tisti oratoriji, ki bi želeli nekoliko bolj konkretno prikazati Aslana, lahko naredite njegovo podobo v 2D. To podobo se potem prinese na oder v prizorih, v katerih nastopa Aslan. Igralec, ki bo igral Aslana oz. govoril njegov tekst, naj to počne dostojanstveno, doneče, gromko in milo, globoko in nežno hkrati.

DRÍNIJAN je zaupanja vreden kapitan Jutranje zarje, sicer nekoliko robat, a dober mož. Oblečen je v mornarska oblačila.

ZVÉZDA je Ramandújeva hčerka Liliandíl. Gre za zvezdo v človeški podobi. Kot taka je zelo dostojanstvena, v zlati, srebrni obleki, morda dolgem plašču (kot

npr. lady Galadriel v Gospodarju prstanov), na glavi ima lahko diadem s podobo zvezde, v rokah lahko nosi oljno svetilko.

TRAPONÓGCI: posebni škratje, ki imajo le en ogromen podplat. So izredno sledljivo ljudstvo, vsem se strinjajo s svojo poglavarko **TRAPONÓGICO**. Upodobljeni so lahko kot škratje, s to razliko, da jim »eno nogo« naredite iz žaklja za krompir ter k nogam pritrdite ogromen podplat, narejen iz kartona.

TRIJE NARNIJSKI LORDI so lahko prikazani kot »kralji Matjaži«: izjemno bradati možje, ki so vrsto let spali za Aslanovo mizo, kar se vidi na njihovi zunanosti. Oblečeni so lahko v kraljevska oblačila.

MORNARJI: niso obvezni v tej igrici; nimajo besedila, lahko so statisti, ki v kotu ladje krpajo mreže, lupijo krompir, pomagajo pri jadrih ... Oblečeni so v preprosta mornarska oblačila.

SCENA

Dogajanje v oratorijski igri se večinoma odvija na ladji Jutranja zarja ter na otokih, ki jih ladja obišče. Predlog za postavitve scene je, da se del odra nameni za prizorišče na otoku, del odra pa je namenjen ladji. Če je prostora ob/pred odrom dovolj, lahko ladja stoji tudi tam. Za tiste, ki se boste soočali s prostorskimi težavami, bi bila lahko rešitev tudi ta: na kartonu narisana ladja, obtežena z npr. kozarci za vlaganje, ki se preprosto dvigne, ko je čas za dogajanje na ladji, in spusti, ko pristanejo na otoku ter se potniki izkrcajo.

- 1. dan:** Evstahijeva soba (lahko narisana ali le nakazana s pohištvo) in krov Jutranje zarje.
- 2. dan:** krov Jutranje zarje in otok, na katerem se Evstahij spremeni v zmaja (otok je lahko narisana – preprosta pokrajina z nekaj drevesi; izdelavo votline, v kateri Evstahij odkrije zaklad, si lahko olajšate s tem, da za prikaz tega prostora uporabite šotor).
- 3. dan:** isti otok kot 2. dan in krov Jutranje zarje.
- 4. dan:** krov Jutranje zarje in otok, na katerem srečajo Traponogce (otok je lahko narisana – preprosta pokrajina z nekaj drevesi), sobana z Veliko knjigo življenja (lahko le nakazana ali narisana kot starinska in skrivnostna soba, polna nenavadnega okrasja na steni, polic s knjigami ...).
- 5. dan:** krov Jutranje zarje in Ramandujev otok (otok je lahko narisana – preprosta pokrajina z nekaj drevesi).
- 6. dan:** Ramandujev otok (isto kot 5. dan), krov Jutranje zarje in otok, ki predstavlja skrajni konec sveta (če je otok narisana, naj bo zelo skrivnostno nakazan – primer: peščena tla, za ozadje pa »vodna zavesa« – kot slap, ki ločuje ta svet od Aslanove dežele).

PRIPOROČENI SEZNAM REKVIZITOV

Za obleko/opremo igralcev glej pri opisu oseb.

Ladja se potrebuje na sceni vsak dan, zato ni posebej navedena.

- 1. dan:** slika Jutranje zarje, postelja, kakšen kos pohištva, Suzanino pismo, trakovi za otroke (ti bodo z njimi nakazovali valovanje morja,



prehajanje v drug svet), zemljevid, vrv (s katero potegnejo otroke na ladjo).

- 2. dan:** igralne karte za mornarje, pripomočki za vihar (deske, kladivo, vedro za zlivanje vode s palube, vrvi, krmilo, zaboji ...), šotor (= votlina), zlati pokali, cekini, nakit, krone (za zaklad v votlini), zapestnica za Evstahija (da se bo lahko prilegala tako dečkovi kot zmajevi roki, je lahko to odsevni trak za varnost na cesti), tančica (ki pade na Evstahija), povoj (za Evstahijevo šapo).
- 3. dan:** platno in pripomočki za prikaz Aslanove sence oz. Aslanova 2D podoba, tančica (ki pade na Evstahija).
- 4. dan:** šah, daljnogled, krmilo, vrv z zanko oz. mreža, podstavek za knjigo, velika in debela knjiga, platno in pripomočki za prikaz Aslanove sence oz. Aslanova 2D podoba, darila, ki jih Traponogci dajo posadki.
- 5. dan:** preveza za oči, metla, krmilo, črno pobarvan vrteks, vesla za vse na krovu Jutranje zarje, bogato obložena miza z jedili, oljenka, trije stoli.
- 6. dan:** platno in pripomočki za prikaz Aslanove sence oz. Aslanova 2D podoba, bogato obložena miza z jedili, trije stoli, krmilo, lilije (na morju), postelja, kakšen kos pohištva.

2. DA BO ORATORIJ RES VZGAJAL

Osrednji vzgojni pomen na oratoriju gotovo zavzema **oratorijska zgodba** (letos o narnijski posadki na ladji Jutranja zarja). Življenje glavnih junakov je samo po sebi vzgojno, saj za otroke predstavlja zgled, ki ga je vredno posnemati. Posamezni dogodki, dejanja in pogovori v zgodbi so premišljeno izbrani. Njihov namen je, da sporočijo določene vsebine, ki so za otroke pomembne. **Za kvaliteten oratorij je zato bistvenega pomena, da je zgodba dobro zaigrana.**

Vsak dan oratorija je predlagana ena **osrednja vrednota**, ki je vsebovana tudi v spodbudni misli iz Svetega pisma, poimenovani **smer dneva**. Osrednja vrednota je ponazorjena še s **simbolom** določenega dne (za vse tri naštetje glej *vsebinski prerez* oratorija v prejšnjem poglavju). Osrednja vrednota, smer dneva in simbol dneva torej nosijo glavno vsebinsko sporočilo določenega dne na oratoriju. Če hočemo, da bo žarek dneva otroke nagovorila in da bodo vrednoto dneva poglobili, je zelo pomembno, da se **okrog vrednote oz. smeri dneva nanizajo vse dnevne dejavnosti oratorija**. Opazili boste, da je vrednota dneva vsebovana že v molitvah za animatorje, ob njej se ustavi jutranja molitev otrok, sporoča jo dramski prizor, iz nje so vzeti cilji kateheze, na njej se gradijo delavnice in igre.

Predlagamo, da **smeri dneva izobesite na velikem iz papirja narejenem plakatu**, ki so lahko oblikovani v obliki sonca z žarki. **Poleg njega naj bo simbol dneva** – simbol namreč nagovarja globlje, močnejše, trajnejše in bolj celostno kot samo beseda. Po dramskem prizoru je predlagan **skupni uvod v katehezo**, ki na kratko ponovi vsebino prizora in s pomočjo simbola izpostavi osrednjo vrednoto

dneva. Tedaj je najprimernejši čas, da otrokom predstavite smer dneva, ki naj bo nekakšno vodilo prek celega dne. Na žarek dneva lahko otroke spomnite večkrat čez dan (v katehezah, delavnicah, med igro). Seveda naj bo spomin nanj naraven, spontan in ne prisiljen oz. za lase privlečen.

Pri izboru delavnic bodite pozorni, da bodo delavnice na nek način povezane z zgodbo oratorija. Na začetku ali med delavnico otrokom tudi povejte, kako se delavnica povezuje z zgodbo oratorija, katere vrednote nosi v sebi itd. **Velike igre**, ki so predlagane v tem priročniku, povezavo z oratorijsko zgodbo že vsebujejo. Če boste pripravljali še druge igre, naj vam rdeča nit oratorija ne izgine izpred oči.

Oratorij so animatorji. Zato bo brez pomena, če boste vse lepo domislili, pripravili idealne dejavnosti, ki bodo imele jasne cilje, ne boste pa se trudili z otroki vzpostaviti prijateljskega odnosa. Največja vzgojna moč oratorija je prav v **prijateljskih odnosih med animatorji in otroki**. Da bo oratorij lahko župnija, ki evangelizira, in šola, ki vzgaja v življenje, mora najprej biti dom, ki sprejema, in dvorišče za prijateljske stike. Z drugimi besedami bi rekli: da bo animator otrokom lahko govoril o Bogu in življenjskih resnicah, mora otroke najprej sprejeti, se z njimi igrati in postati njihov prijatelj.

3. VSEBINSKO JEDRO ORATORIJA 2013

Pri pripravi vseh oratorijskih dejavnosti (kateheze, delavnice, igre, prosti čas ...) izhajamo iz oratorijske zgodbe in iz vrednot, ki nam jih sporoča. Zato v nadaljevanju predstavljamo vsebinsko jedro oratorija.

ORATORIJSKA ZGOBA

Kratek povzetek oratorijske zgodbe si lahko ogledate **v vsebinskem prerezu na prvih straneh oratorijske knjige**, kjer najdete tudi kratek povzetek vzgojnih ciljev za posamezni dan.

Naslov Oratorija 2013: BOG JE Z NAMI

Leto vere, v katerem smo, poskuša naša srca še bolj odpreti Bogu. On čaka in je pripravljen spremeniti naše življenje, nas same, vendar se mu moramo najprej mi dati na razpolago. Bog kliče, mi odgovarjamo. Smo bitja svobodne volje, zato je tudi naš del sodelovanja pri odrešenjskem načrtu pomemben. Prav zato je vsak naslov zgodbe letošnjega oratorija dvodelen – govori o Bogu in o človeku. Dvodelen pa je v svoji osnovi tudi naslov oratorija: Bog je z nami – nismo sami.

Letošnji oratorij v središče ne postavlja zgolj ene osebe. Različen nabor oseb in njihovih življenjskih zgodb na ladji Jutranja zarja kaže na raznolikost oseb, ki prihajajo v stik z Bogom. Vsak prihaja s svojimi težavami in napakami in vsakega Bog odrešuje na drug, osebni način. Tako Aslan v zgodbi Evstahija reši njegove zmajске narave, posadki pomaga premagati Temni otok, Kaspijanu nakaže smernice za modro vladanje, Edmundu in Lučki da razumeti razlog za njun prihod v Narnijo, vsem pa vseskozi daje spoznanje o svoji ljubeči bližini in



vsenavzočnosti, jih opogumlja in jim govori: »Bodite pogumni! Jaz sem! Ne bojte se!« To navzočnost je treba znati poiskati in videti. Ni dovolj, da le poslušamo, moramo tudi slišati. Toda naša slepota in gluhotata ne zmanjšata vrednosti Božje ljubezni in nenehnega varstva. Potovanje Jutranje zarje se zelo močno navezuje na Psalm 139, saj v zgodbi lahko najdemo Boga, ki nas je preizkusil in nas pozna. Ki pozna naše sedenje in vstajanje, ki od daleč razume naše misli, opazuje naše potovanje in počivanje, ki je seznanjen z vsemi našimi potmi. Boga, ki nas zadaj in spredaj obdaja in na nas polaga svojo roko. Boga, ki nas je čudovito ustvaril.

SMER dneva:

Svetopisemsko misel za vsak dan smo poimenovali *smer dneva* - kar nakazuje na potovanje Jutranje zarje oz. njene posadke.

SPOROČILA POSAMEZNIH DNI ORATORIJA

1. dan: ISKANJE ob simbolu ZEMLJEVIDA

Lučka, Edmund in Evstahij se iz sobe, v kateri se pogovarjajo, nenadoma znajdejo v narnijskem morju. Iz vode jih potegne posadka kralja Kaspijana, ki jih povabi, naj se z njo odpravijo na pot iskat Aslana. Evstahij ne kaže nobenega interesa, da bi srečal Aslana, kaj šele, da bi ga iskal. Toda Aslan je tisti, ki dečka išče, trka na vrata njegovega srca in čaka, da mu jih bo odprl. Bog, ki nam je dal svobodno voljo, želi našo svobodno privolitev, želi, da tudi mi postanemo iskalci Njega. Ko ga iščemo, ni vedno najlažje slediti njegovi poti. Ob vseh znakih, ki so na zemljevidu, se lahko zmotimo in uberemo napačno pot. Prav zato je dobro, da je našemu zemljevidu priložena »legenda« – Jezus Kristus, Božji Sin. »Boga ni nikoli nihče videl; edinorojeni Bog, ki biva v Očetovem naročju, on je razložil.« (Jn 1,18)

Potovanje/plovba simbolizira pot vsakega človeka, ladja pa (cerkveno) skupnost, s katero »plujemo«.

Smer dneva: Veselite se z menoj, kajti našel sem (Lk 15,6b)!

Naslov zgodbe: »Bog nas išče – mi se mu damo najti.«

2. dan: SKUPNOST ob simbolu LADJE

Jutranja zarja se na morju sooči z viharjem. Za tem pristanejo na najbližjem otoku, da bi zakrpali in popravili ladjo. Pri obojem je potrebno skupno delo in trud. Tudi mi smo na ladji naše Cerkve v podobni vlogi. Vsi skupaj smo na eni barki in nosimo del odgovornosti, kadar se naša ladja potaplja. Najlažje se je odgovornosti izmakniti, toda za barko je potrebno skrbeti – med viharjem in ponjem, da se zakrpajo odprtine in se jo ponovno pripravi na plovbo in soočenje s svetom. Evstahij se izmuzne svojim obveznostim, najde zaklad in z zmajskimi grešnimi mislimi na njem zaspi ter se tudi sam na zunaj (na znotraj



se je ta proces že zgodil) spremeni v zmaja. V strahu, kaj bo posadka naredila z njim, se vrne k ladji, vendar ga prijatelji ljubeče sprejmejo nazaj medse, kot to naredi vsaka prava skupnost s članom, ki sodi vanjo. Jezus daje zgled prave ljubezni, ki sprejema in odpušča. In to ljubezen moramo tudi mi znati živeti v svojih vsakdanjih odnosih ter v grajenju skupnosti. »Novo zapoved vam dam, da se ljubite med seboj! Kakor sem vas jaz ljubil, tako se tudi vi ljubite med seboj! Po tem bodo vsi spoznali, da ste moji učenci, če boste med seboj imeli ljubezen.« (Jn 13,34-35)

Smer dneva: Vi pa ste Kristusovo telo in vsak zase del telesa (1 Kor 12,27).

Naslov zgodbe: »Bog nas združuje – mi z njim gradimo skupnost.«

3. dan: ODREŠENJE ob simbolu KRSTNEGA KAMNA

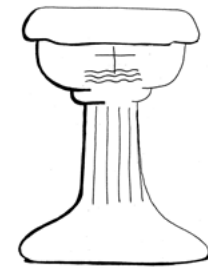
Evstahij se zave svojih napak. Obžaluje svoja dejanja in se jih pokesa. Ko je v tej fazi, pride do njega Aslan in mu na vprašanje, kdo je, trikrat odgovori z »Jaz sem.« Prvič odgovori globoko, drugič glasno in jasno ter tretjič skoraj nelslišno (Sveta Trojica). Aslan Evstahija odpelje proč od posadke in mu pove, da bo moral sleči svojo zmajsko kožo, če bo želel postati deček, kakršen je bil ustvarjen. Evstahij poskuša sam sneti kožo, toda ugotovi, da je ves trud zaman. Aslan ga povabi, naj mu dovoli, da on sname njegovo zmajsko naravo s kožo vred z njega. Toda ni vsiljiv – počaka na Evstahijevo privoljenje, na njegovo odločitev, nato ga spremeni nazaj v dečka. Evstahij iz zmajeve kože vstane kot nov človek. »Če je torej kdo v Kristusu, je nova stvaritev. Staro je minilo. Glejte, nastalo je novo.« (2 Kor 5,17) Nov človek, ki pa se bo moral še vedno truditi, da bo premagoval svoje človeške slabosti in zmajevske skušnjave, ki bi si ga želele kdaj polotiti. Krstni kamen je simbol tega očiščenja, ki se zgodi z Evstahijem, saj se z Aslanovo pomočjo prerodi. Pri krstu umre stari človek in se rodi nov v Kristusu.

Smer dneva: Če hočeš, me moreš očistiti (Mt 8,2).

Naslov zgodbe: »Bog me spreminja – jaz se mu dam oblikovati.«

4. dan: EVANGELIJ ob simbolu SLUŠALK

Ladja Jutranja zarja se ponovno odpravi na pot. Naslednja postaja je otok Traponogcev, ki so posebni nevidni škratje z enim ogromnim podplatom. Da bi Lučka pomagala škratom in jih naredila vidne, mora iz Velike knjige življenja, ki se nahaja v sobi zlobnega čarovnika, prebrati izrek. Ko lista po knjigi in jo prebira, naleti na najlepšo zgodbo, tako čudovito in resnično, osupljivo in lepo, ki je ni brala še nikoli v življenju. To je bila zgodba o veliki daritvi, o neskončni ljubezni in največjem čudežu. Zgodba o kelihu in meču, o drevesu in zelenem griču. Najde tudi izrek, ki naredi Traponogce znova vidne, ter se sreča z Aslanom, ki ji obljubi, da ji bo čudovito zgodbo pripovedoval znova in znova celo življenje. Ta najlepša zgodba je zgodba o Jezusovem trpljenju, smrti in vstajenju. Kelih in meč simbolizirata Jezusovo trpljenje, drevo predstavlja križ, ki je za nas kristjane drevo življenja, zeleni grič pa predstavlja Golgoto – vzpetino, na kateri je bilo nam ljudem življenje znova vrnjeno.





Slušalke, ki so simbol dneva, predstavljajo pripomoček, ki pomaga slišati. Ko si nadenemo slušalke, smo osredotočeni na tisto, kar prihaja preko njih. Tako bi se morali tudi mi znati odklopiti svetu in znati prisluhniti Besedi, ki prinaša življenje ter je življenje in luč ljudi. »V začetku je bila Beseda in Beseda je bila pri Bogu in Beseda je bila Bog. Ta je bila v začetku pri Bogu. Vse je nastalo po njej in brez nje ni nastalo nič, kar je nastalo. V njej je bilo življenje in življenje je bilo luč ljudi.« (Jn 1,1-4)

Smer dneva: Govori, Gospod, tvoj hlapec posluša (1 Sam 3,9).

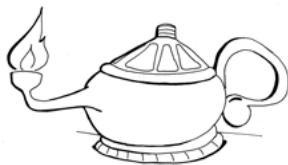
Naslov zgodbe: »Bog mi govori – jaz mu prisluhnem.«

5. dan: POGUM ob simbolu OLJNE SVETILKE

Ladja Jutranja zarja pluje dalje in pripluje do Temnega otoka, ki potnike začne ovijati v svojo temo. Iz brezizhodne situacije, v kateri se znajdejo, jih reši Aslan, ki na Lučkino priprošnje premaga temni otok – na nebu se pojavi svetloba v znamenju križa, ki premaga temo. »V nikomer drugem ni odrešenja, zakaj pod nebom ljudem ni dano nobeno drugo ime, po katerem naj bi se mi rešili.« (Apd 4,12) Luč je sprva majhna (kot plamen oljne svetilke), toda nato se razlije nadnje in premaga ter uniči temo. »Kajti glej, tema pokriva zemljo in ljudstva megla, nad teboj pa vzhaja Gospod in njegovo veličastvo sije nad teboj.« (Iz 60,2) Aslan jim izreče besede: »Bodite pogumni! Jaz sem! Ne bojte se.« Ne bojte se – stavek, ki ga v takšni ali drugačni obliki Bog neprestano ponavlja. Le česa bi se bali, če je On z nami. »Če je Bog za nas, kdo je zoper nas?« (Rim 8,31b)

Smer dneva: Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se (Mr 6,50)!

Naslov zgodbe: »Bog me opogumlja – jaz mu zaupam.«



6. dan: BOŽJE SPREMSTVO ob simbolu TRTE

Posadka se odpravi na pot, pridejo do skrajnih meja Narnije, kjer jih pričaka Aslan. Repicvilu odpre vrata v svojo deželo, ostalim jo le pokaže, otrokom pa pove, da zanje vrata v njegovo deželo vodijo iz njihovega sveta. Obljubi jim, da jim bo nenehno govoril o tej poti in jim jo kazal. Pove jim tudi to, da v Narnijo ne bodo več prišli, saj se morajo sedaj z vsem, kar so se v njej naučili, približati svojemu svetu. Potolaži jih, da je tudi v njihovem svetu, le da je tam pod drugim imenom. Na samem koncu zgodbe Aslan izreče besede: »Toda v vašem svetu se imenujem drugače. Morate se naučiti, da me boste spoznali po tistem imenu. Ravno v tem je razlog, da ste prišli v Narnijo. Ker ste me malo spoznali tukaj, me boste lažje spoznali tam. In ne pozabite – z vami sem. Vedno.« Te besede so dobra popotnica za vse animatorje in otroke na oratoriju. – Prišli smo na oratorij, tam bolje spoznali Jezusa, sedaj pa bo treba s tem zaživeti v našem vsakdanu in biti luč drugim v zavesti, da je Gospod vedno z nami, da nas podpira, spodbuja, tolaži ... Ker nas neskončno ljubi.

Simbol dneva je trta. Jezus namreč pravi: »Jaz sem trta, vi mladike. Kdor ostane v meni in jaz v njem, ta rodi obilo sadu, kajti brez mene ne morete storiti



ničesar.« (Jn 15,5) Povabilo, da ostanemo v Jezusu, povezani z njim in njegovo ljubeznijo ter v zavesti, da nas On ne bo nikoli zapustil, saj ostaja pri nas – je Emanuel, Bog z nami.

Smer dneva: Ostanite v meni in jaz v vas (Jn 15,4a).

Naslov zgodbe, ki je hkrati tudi naslov oratorija: »Bog je z nami – nismo sami.«

4. NEKAJ IDEJ

MOLITVENI KOTIČEK – ADORACIJA – OBISK JEZUSA V NAJSVETEJŠEM:

- ☺ Molitveni kotiček se je v zadnjih letih med oratoriji zelo dobro »prijel« in iz oratorijev, ki ga imajo, poročajo, da je molitev pred Jezusom prava »uspešnica«. Če ga še nimate, je skrajni čas, da si ga omislite.
- ☺ Molitveni kotiček pomeni prostor, kjer se otroci v teku celotnega oratorijskega dneva na kratko ustavijo in tiho zmolijo. Najbolje je, da je molitveni kotiček pred Jezusom v najsvetejšem v cerkvi. Če to zaradi oddaljenosti od cerkve ni mogoče, naredite molitveni kotiček z Marijinim kipom, s križem ipd.
- ☺ V skladu z letošnjo oratorijsko tematiko, molitveni kotiček lahko **oblikujete kot ladjo z mrežo**, na iz kateri udeleženci jemljejo sveto-pisemske misli/spodbude.
- ☺ **Pot** do molitvenega kotička lahko **označite z zemljevidom** (simbol prvega dne).

DUHOVNE SPODBUDE:

Molitveni večer (adoracija) z animatorji: V času oratorija, v pripravi na oratorij in lahko tudi celo leto po oratoriju predlagamo molitveni večer. Zelo dobro je, če je slednji pred Najsvetejšim.

Duhovni vodja oratorija: Duhovni vodja se je pomembna vloga na oratoriju. Duhovni vodja oratorija naj bi bil domači župnik, kaplan, redovnik/redovnica, oz. če ste drugače dogovorjeni, kdo od starejših animatorjev. Duhovni vodja 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 duhovni zasnovi oratorija. Njegove naloge pri vodstvu oratorija so naslednje:

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

Seveda to ne pomeni, da mora vse naštet naloge opraviti sam. Priporočeno je, da si za vsako stvar pridobi sodelavce. Skrb za duhovno vzgojo animatorjev ni



samo njegova, temveč je skupna skrb celotnega oratorijskega vodstvenega tima, je pa prav, da je prav on posebej pozoren na duhovni vidik vzgoje animatorjev.

Priprava na nedeljsko sv. mašo: Poseben in zelo pomemben del oratorija je zaključna nedeljska sv. maša, na katero se skrbno pripravite.

Branje Svetega pisma: Predlagamo, da vedno ko berete predvidene odlomke iz Svetega pisma, slednje naredite na slovesnejši način. Pri katehezah in molitvah imejte poseben, lepo urejen in primerno zaščiten prostor, kjer je postavljena knjiga Svetega pisma. Ko glede na program sledi branje svetopisemskega odlomka, ga spoštljivo preberite iz omenjenega Svetega pisma.

Molitev Angel Gospodov: Ne pozabite nanjo ☺.

Spovedovanje: Priporočamo, da v okviru oratorija organizirate spoved otrok in spoved animatorjev. Najprimernejši čas za spoved animatorjev je v bližnji pripravi na oratorij (nekaj dni pred oratorijem). Spoved otrok se glede na temo primerno uvršča v drugi, tretji ali četrti dan oratorija. O izvedbi se pogovorite z vašim župnikom.

AMBIENTACIJA:

Ideje za ambientacijo bomo oblikovali na pomladanskih srečanjih animatorjev Oratorija in jih objavili na Oratorij.net.

ORATORIJ ZA STARŠE:

Predlagamo, da v času oratorija oz. ob koncu oratorija organizirate velike igre, na katere povabite starše – seveda jih morate zanje primerno pripraviti.

MEDIJI:

Zadnji dan oratorija nas spodbuja k poslanstvu, k oznanjevanju. Ne pozabite se tudi vi oglasiti v medijih s kakšno duhovno spodbudo in veselo novico o vašem oratoriju.

ORATORIJ NI KONČAN, IMELI BOMO ORATORIJSKI DAN!

»Oratorij ni končan, imeli bomo oratorijski dan!« je lahko slogan, s katerim zaključite vaš oratorij. Od otrok se poslovite z obljubo, da boste zanje pripravili enega ali več oratorijskih dni tudi v času šolskega leta. Potrudite se in ne bo vam žal.

Zgodba



PROLOG

(Na prizorišče s ponosnim korakom, oborožena do zob z vsake strani prikorakata dva mišaka – Pepicvil in Lepicvil. Ko prideta do sredine, drug proti drugemu slovesno dvigneta svoj meč v pozdrav in ga nato s sočasnimi gibom elegantno pospravita nazaj ob bok. Nato se oba hkrati obrneta proti publikli.)

Pepicvil in Lepicvil (*pompozno*): Drage Evi... *(Se spogledata in nekoliko namrščita.)*

Pepicvil in Lepicvil (*se spet obrneta proti publikli, globoko zajameta sapo in še enkrat začneta*): Drage E... *(Se pogledata še bolj jezno, se znova obrneta proti publikli.)*

Pepicvil in Lepicvil (*globoko zajameta sapo in še enkrat začneta*): Drage ... *(Sedaj izvlečeta meča in ju usmerita drug proti drugemu. Tako nekaj časa obstaneta, nato Lepicvil prvi popusti in umakne meč ter z galantno pozo roke/tačke nakaže Pepicvilu, naj pač pove, kar želi. Pepicvil umakne meč, se nekoliko odkašlja in stopi korak naprej.)*

Pepicvil: Drage Evine ... *(Pogleda proti Lepicvilu, da se prepriča, če ima slučajno kakšen namen, da mu skoči v besedo, nato nadaljuje.)* Torej, drage Evine hčerke, dragi Adamovi sinovi! *(Malo počaka.)* Ja, prav vas mislim *(pokaže na publiko v dvorani)*. Veliki Aslan je rekel, da je biti Adamov sin ali Evina hči zelo častno. In ker se že ravno srečamo tukaj, na samem pragu Narnije, je edino prav, da vas kličem s tem imenom. *(Lepicvil ves čas, ko Pepicvil govori, gleda po otrocih in ko vidi, da jim ni jasno, o čem govori Pepicvil, taktno počasi stopi do njega in ga potreplja po ramenu, Pepicvil kar poskoči, se precej nejevoljno obrne, lahko celo izvleče meč proti Lepicvilu.)*

Pepicvil (*nejevoljno*): Kaj je že spet!?

Lepicvil: Samo trenutek, brat Pepicvil. *(Pokaže na otroke.)* Mislim, da bi otrokom morala nekoliko razložiti o Narniji in Aslanu.

Pepicvil (*nejevoljno pogleda otroke in se namrdne*): Pha, pa ja ne boš rekel, da otroci še niso slišali za Narnijo in velikega Aslana?! *(Še enkrat pogleda otroke in zmaje z glavo.)* No, pa vendar. *(Se obrne k Lepicvilu.)* Mi boš pomagal? *(Lepicvil elegantno prikima.)*

Lepicvil: Naj se na začetku predstaviva kar sama. Sva Pepicvil in Lepicvil *(pokaže na Pepicvila in sebe)* iz najplemenitejšega rodu govorečih miši Narnije. Ampak lahko naju kličete tudi Pepi in Lépi.

Pepicvil: Narnija je čudovita dežela zelenih gričev, dolin s čistimi potoki in skrivnostnimi gozdovi, ki jo je ustvaril veliki Aslan, največji med velikimi kralji Narnije.

Lepicvil: Narnija je dežela, v kateri je obilo nenavadnih govorečih bitij in živali, med katerimi smo na posebnem mestu tudi me, govoreče

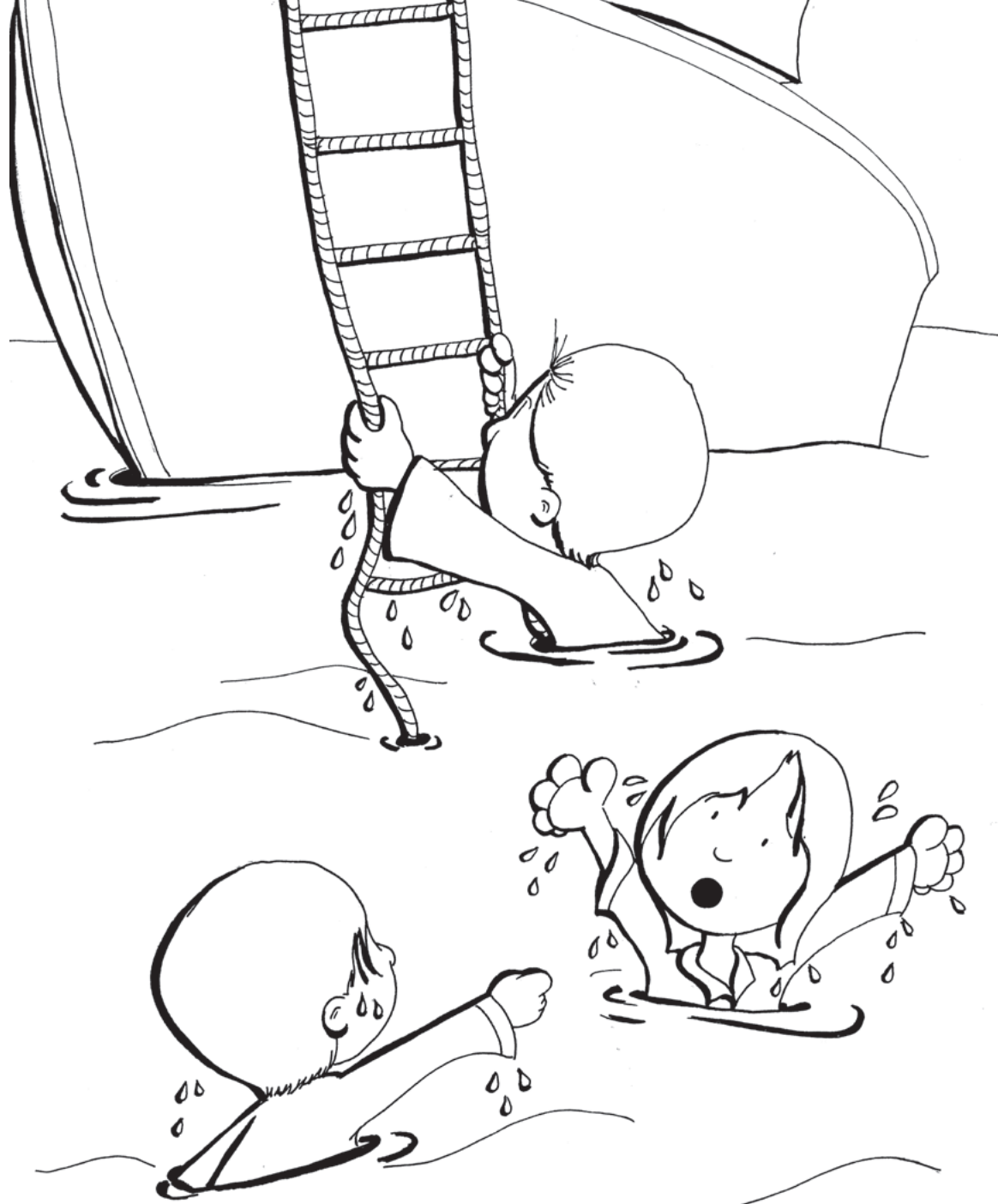
miši. Ta zgodba, ki vam jo bova povedala, govori o velikem vladarju Narnije – o levu Aslanu.

Pepicvil: No, seveda pa boste slišali tudi nekaj o prigodah Adamovih sinov in Evinih hčera, kot Aslan v Narniji kliče dečke in deklice. Ter o poglavarju govorečih miši – pogumnem Repicvilu.

Lepicvil: Ta zgodba se pravzaprav začne v vašem svetu. Veste, v Narnijo lahko pridete od kjerkoli, če vas Aslan le pokliče vanjo. On je namreč tisti, ki vas prvi išče in tudi vodi tja.

Pepicvil: Na vsakem koraku pa vedite tudi to: On je z nami – nismo sami!





1. BOG NAS IŠČE – MI SE DAMO NAJTI

- Pepicvil:** Ta zgodba se začne nekega popoldneva, ko sta dva otroka, brat in sestra, Edmund in Lučka komaj pobegnili pred napor-
nim in težavnim bratrancem Evstahijem, pri katerem preživlja-
ta svoje počitnice.
- Lepicvil:** Hiša Evstahijeve družine stoji sredi Anglije. Tam se v svoji sobi Edmund in Lučka pogovarjata o dogodivščinah, ki sta jih sku-
paj s sestro Suzano in bratom Petrom že preživela v Narniji, in
si srčno želita, da bi znova dobila priložnost za obisk te čarobne
dežele.
- Pepicvil:** Veste, Edmund in Lučka sta ob prejšnjem obisku Narnije v njej
tudi vladala kot plemenita kralj in kraljica.
- Lepicvil:** Pomagala sta rešiti Narnijo, sedaj pa sta ona dva tista, ki bi po-
trebovala rešitev pred sitnim bratrancem.
*(Zavesa se odgrne, na odru vidimo spalnico, Edmund sedi na
postelji in zamišljeno opazuje sliko na steni, na kateri je narisana
stara ladja z zmajevo glavo na premcu. Slika naj bo narejena po
modelu ladje, ki predstavlja ladjo Jutranja zarja v igrici. Lučka
sedi pred posteljo na tleh in bere pismo.)*
- Lučka:** Ravnokar berem Suzanino pismo. *(Zaslanjano.)* Srečnica potu-
je po Ameriki, medtem ko sva midva obsojena na tole puščob-
no staro hišo.
- Edmund** *(cinično):* Ja, in nikar ne pozabi na predragega bratranca Evsta-
hija. *(Obžaluje.)* Ti imaš vsaj to srečo, da imaš svojo sobo, jaz
si jo moram deliti z njim.
(Evstahij se prikrade v sobo in vleče pogovor na ušesa.)
- Lučka** *(vstane in se postavi pred sliko na steni ter globoko zavzdihne):*
Zanima me, če pogled na narnijsko ladjo le ne poslabša vse
stvari. Znova si želim obiskati Narnijo in srečati Aslana.
- Edmund** *(leže na posteljo, prekriža noge in se zazre v strop):* Tudi jaz,
toda saj sama veš, da iskanje poti v Narnijo nič ne pomaga.
Aslan je tisti, ki naju mora poiskati in poklicati.
- Evstahij** *(se priplazi bliže in začne):* Ah ja, spet te vajine neumne zgodbi-
ce o deželi, ki ne obstaja, in o nekakšnem slavnem kralju, ki naj
bi tam vladal. Povejta, kaj lahko storim, da bom sanjal takšne
(patetično poudari) čudovite sanje še jaz.
*(Edmund vstane s postelje, gre mimo Evstahija in ga butne, da le-
tega nekoliko odnese nazaj ter spregovori Lučki, ki se zaskrbljeno
obrne, da bi Evstahiju pomagala vstati, ko ga vidi, kako si na tleh
jezno drgne boleč komolec.)*
- Edmund:** Pusti ga, saj ni vredno! *(Skupaj z Lučko se postavi pred sliko in
se ne zmeni za bratranca na tleh.)* Joj, kako si želim, da bi me
lahko ta ladja ponesla proč od te zgage, v Narnijo!
- Evstahij:** *(Evstahij jezno vstane in se požene proti sliki na steni.)*
Vama že pokažem zgago! Pha, pa takšna slika barke. Ravno to-

- liko je vredna kot vajine sanje o tej deželi, ki je ni!
(Evstahij sname sliko barke in jo hoče zalučati na tla, vmes pa po njej poseže Edmund, ki mu želi to preprečiti. Slike se prime tudi Lučka, ki bi rada pomirila brata in bratranca. Ko si tako drug drugemu poskušajo sliko izpuliti iz rok, se zavesa začne zagrinjati in na prizorišču se pojavita Pepicvil in Lepicvil. Medtem ko Pepicvil in Lepicvil govorita, lahko ostane zavesa zagrnjena ali se pred Lučko, Evstahijem in Edmundom na odru pojavijo otroci, ki držijo v rokah dolge modre trakove, s čimer nakažejo skrivnostno valovanje morja in bi to lahko pomenilo določen prehod otrok v Narnijo. Otroci – Lučka in fanta – se lahko začnejo vrteti tako, da izgleda, kot da je slika tista, ki jih je potegnila v vrtenje ... Možnosti je več, pomembno je le to, da gledalci dobijo vtis prehoda v drug svet.)
- Lepicvil:** Ravno ko so se vsi trije prepirali ob sliki narnijske barke, se je zgodilo nekaj nenavadnega. Ni šlo za navadno sliko, ampak za narnijsko sliko in kot taka je bila polna čarovnije. Otroci še niso vedeli, da jih bo zares pripeljala v Narnijo.
- Pepicvil:** S lika se je začela vrteti. Vrtela se je vse hitreje, Lučka, Edmund in Evstahij pa so se znašli v Narniji. In to ne kjerkoli! Pristali so prav na sredi velikega morja, ki je bilo upodobljeno na sliki.
(Ob Pepicvilovem govoru se zavesa spet počasi odgrne, vidimo otrokesredi morja, ki na vso moč mahajo z rokami, kličejo na pomoč in se trudijo s plavanjem, da bi ostali na površju. Na Jutranji zarji se pojavi Kaspijan z zemljevidom v rokah. Tam zagleda otroke v morju in da ukaze svojim mornarjem.)
- Kaspijan:** Drinijan, Rinelf, Repicvil, dajmo, v vodi pred nami vidim otroke. Vrzimo vrv v morje in jih povlecimo na krov!
(Mornarji vlečejo vrv in na krov potegnejo Edmunda, Lučko in Evstahija. Ko Edmund in Lučka pristaneta na krovu, zagledata Kaspijana in mu srečna planeta v objem. Evstahij se zmrduje ter premražen in nejevoljen stoji ob strani.)
- Edmund in Lučka:** Kaspijan!
- Lučka:** Mar to pomeni, da smo ... Nemogoče, kaj smo res v ...
- Kaspijan:** V Narniji. Dobrodošla na krovu Jutranje zarje, najurnejše ladje, kar jih premore Narnija! *(Zagleda Evstahija, veselo stopi k njemu in v znamenje pozdrava iztegne desnico.)* Tole pa je najbrž vajin prijatelj. Dobrodošel!
- Evstahij** *(se namrdne in se umakne proč):* Pustite me oditi, pustite me proč, hočem nazaj k mami!
- Kaspijan** *(s hudomušnim nasmeškom na obrazu se obrne k Lučki in Edmundu):* No, zanimivega sopotnika sta nam pripeljala. *(Se obrne k posadki ladje, ki se počasi zbira skupaj.)* Mornarji, pozdravite med nami njuni veličanstvi, kralja Edmunda in kraljico Lučko!

- Evstahij:** *(Posadka na ladji se ponižno prikloni pred Lučko in Edmundom.)* Pha, veličanstvi pa taki. Moja ničvredna bratranca!
- Repicvil** *(Pred otroke stopi/skoči Repicvil v svoji galantni pozi.)* *(pogleda Edmunda in Lučko in se jima prikloni):* Na ponižno uslugo vajinima veličanstvoma. Pri tej naši pustolovščini na morju ni manjkalo ničesar razen vajine navzočnosti!
- Evstahij** *(zgroženo, z gnusom v glasu, zaprepadeno):* Fuj, odnesite to stran! Sovražim miši, sploh pa ne maram dresiranih živali! Fej in fuj!
- Repicvil** *(sedaj pogleda Evstahija in mu nameri svoj meč na prsi, nato pogleda Lučko in Edmunda):* Če sem prav razumel, je ta izjemno nevljudna oseba pod vajino zaščito. Kajti, če ni ...«
- Kaspijan** *(stopi med Repicvila in Evstahija):* Le mirno, Repicvil. Menim, da vprašanje časti lahko še trenutek počaka, kaj meniš *(mu pomežikne)?* Našim gostom moramo razložiti, kam smo namenjeni.
- Repicvil** *(pospravi meč):* Zavoljo dame ... vsaj zaenkrat ... *(Ob tem grozeče pogleda Evstahija.)*
- Kaspijan:** Torej, verjetno vas že zanima, kam smo namenjeni in kakšna pustolovščina vas čaka?
(Edmund in Lučka navdušeno prikimata, sedeta po turško in napetih ušes poslušata, Evstahij se namrdne, a pazi, da se drži dovolj daleč od Repicvila.)
- Kaspijan** *(nadaljuje):* V sanjah se mi je prikazal Aslan in mi naročil, naj zberem posadko pogumnih mož in poiščem njega in njegovo deželo.
- Lučka in Edmund** *(veselo v en glas):* Aslan! Joj, ko bi ga le našli!
(Evstahij se ob tem le še bolj namršči, prekriža roke na prsih.)
- Kaspijan:** Ja, naša želja je, da bi našli Aslana. Repicvil pa ima še drugo srčno željo. *(Pogleda Repicvila.)* Kajne Rep?
- Repicvil** *(prikima):* Ko sem bil še majhen mišek v zibelki, mi je bilo prekovano tole: Kjer se srečata voda in nebo, kjer váli se prelivajo sladko, tam se spolni tvoja pot, kjer najdeš skrajni vzhod. V Aslanovo deželo želim, pa če bi moral prepluti vsa narnijska morja. *(Pogleda otroke.)* Greste zraven?
- Edmund in Lučka** *(se spogledata in navdušeno vzklikneta):* Seveda!
- Evstahij** *(še vedno prekrizanih rok in namrgoden):* Kot da mi preostane kaj drugega!
- Edmund** *(nekoliko zamišljeno):* Repicvil, samo nekaj me zanima. Pa Aslanove dežele ni v Narniji?
- Repicvil:** Ne. Pravijo, da na skrajnem koncu morja leži le vhod v Aslanovo deželo. To je posebna dežela, ki je pripravljena za vse Aslanove zveste služabnike.
- Evstahij** *(se ponovno namrdne, se umakne od ostalih na drugo stran):*



Pha, pa ja! Dežela norcev! A le kaj mi preostane drugega, kot da ostanem na tej razpadajoči barki.

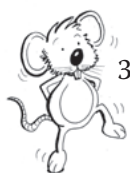
(Zavesa se zagrne, vsak z ene strani zopet elegantno prideta Pepicvil in Lepicvil.)

Lepicvil: Takole se je začela dogodivščina Evstahija v Narniji. Nič kaj spodbudno ne izgleda. Kaže, da fant ne išče nobene priložnosti, da bi se srečal z Aslanom.

Pepicvil: Ampak to konec koncev niti ni tako pomembno. Aslan je tisti, ki išče njega, le da Evstahij tega še ne ve.

Lepicvil: In jutri Evstahija čaka prava pravcata dogodivščina. Bodite z nami tudi vi!

2. BOG NAS ZDRUŽUJE – MI GRADIMO SKUPNOST



(Pepicvil in Lepicvil prideta na oder, Lepicvil med hojo nekoliko gladi svoj meč.)

- Pepicvil:** Drage Evine hčerke in Adamovi sinovi, vas že kaj zanima, kako se bo pot naše posadke odvijala danes?
- Lepicvil** *(preneha gladiti svoj meč in pogleda otroke):* Ja, Evstahij je pristal na krovu Jutranje zarje in z ladje sredi razburkanega morja človek ali miš le težko uideta. Poglejmo si, kaj jim je morje prineslo danes.
- (Spremljamo posadko Jutranje zarje, mornarji igrajo karte, Kaspijan Edmundu in Lučki kaže nekaj na obzorju, Repicvil se spreha po palubi.)*
- Evstahij** *(se primaje h Kaspijanu, Lučki in Edmundu, izgleda, kot da bo vsak čas bruhal in cmeravo reče):* Zahtevam pojasnilo. Kdaj bomo predvidoma dosegli obalo? Želim, da me s prvim letalom pošljete domov k mami in očetu! Hočem proč od zibajočih starih bark in odurnega vonja po smrdečem morju! In kaj naj počnem na tej ubogi lupinici, kjer ni ne salona niti interneta in televizije, celo ležalnikov ne premore?! Lahko bi imeli vsaj zalogo lekadolov in aspirinov, da bi človek lahko omilil to presneto morsko bolezen, če si že ne more privoščiti obilnega zajtrka v ladijski kuhinji.
- Repicvil** *(pride mimo in s tačko pokaže na Evstahija ter reče Edmundu in Lučki):* Sta prepričana, da je tale v sorodu z vama?
- Evstahij** *(z gnusom pogleda Repicvila):* Jak, če pa česa ne prenesem, so to cvileče odurne miši!
- Repicvil** *(izdere sabljo in se postavi pred Evstahijem):* Včeraj sem ti zavoljo Edmunda in Lučke prizanesel, danes je bila že drugič potepšana moja čast. Izvleci sabljo, Adamov sin, in previdno izberi svoje zadnje besede!
- (Evstahij prestrašen odskoči in upa, da mu bodo prijatelji priskočili na pomoč, v tistem trenutku pa se z drugega konca palube oglasi kapitan Drinijan.)*
- Drinijan:** Vsa posadka na palubo! Bliža se nam vihar!
- Kaspijan** *(se ozre in vidi resnost položaja):* Vsi možje stopite skupaj! Drinijan, zabij lopute z deskami *(Drinijan salutira in se odpravi na delo)*, Repicvil, pogasi ogenj v ladijski kuhinji *(Repicvil se odpravi proti kuhinji; ko se odpravi on, se tudi Evstahij previdno umakne na drug konec)*, možje, spustite jadro! Lučka, pripravi posode, da boš črpala vodo s palube! *(Lučka se odpravi.)* Edmund, pomagaj mi obdržati krmilo! *(Kaspijan se obrne, da bi podal naročilo še Evstahiju.)* Evstahij, pojdi po ... *(Kaspijan gleda okrog sebe, ker Evstahija ni na spregled.)* Presneta zgaga, le kam je sedaj izginil? No ... ni važno! Dajmo možje, dajmo!

Vihar se bliža, zdaj moramo stopiti skupaj!

(Možje tekajo sem ter tja, barka se ziblje, sliši se grmenje, padanje dežja, možje se spotikajo in opotekajo na zibajoči barki, vsak ima svoje delo: nekdo zliva vodo iz barke, nekdo drug se ubada s krmilom, nekdo prenaša deske za zabijanje loput ... Vsem mornarjem pa se pod nogami mota Evstahij, ki ni za nobeno rabo. Pred vsemi se želi skriti in ravno ko se umika in skriva pred enim članom posadke, zadene ob drugega člana, tako da kdaj skupaj zletita po tleh ali mu Evstahij zbije stvari iz rok ... Evstahij se naposled ves utrujen splazi na rob barke, si zatisne ušesa in se zvije v klopčič ter tako čaka do konca viharja. Neurje se nato počasi umiri, zibanje poneha, posadka upočasni korak, vsi izmučeni se sesedejo skupaj na sredi ladje in pretegujejo boleče mišice, si otirajo potna čela, barka pa medtem pristane na prvi obali.)

(Medtem ko se na ladji vse to odvija, se na odru prikažeta Lepicvil in Pepicvil.)

- Lepicvil:** Vihar je bil silovit. Barko je zibalo sem ter tja, slišalo se je grmenje in dež je lil kot iz škafe.
- Pepicvil:** Posadka se je opotekala na spolzki ladji, vsi so se na vso moč trudili, da bi se rešili pogube.
- Lepicvil:** Zlivali so vodo s palube, zabijali odprtine z deskami, pomembne predmete pospravljali na varno. Vsi so se trudili po svojih najboljših močeh.
- Pepicvil:** Vsi, le Evstahij ne. On se je vsem motal pod nogami in ni bil za nobeno rabo.
- Lepicvil:** Naposled se je utrujen odplazil na rob barke in se tam zvil v klobčič ter čakal, da neurje mine.
- Pepicvil:** Vihar se je res polegel, barko pa je veter pripeljal do neznane obale.
- Drinijan:** Pozor, pristajamo, mečem sidro! *(Barka se zasidra v zalivu ob obali.)*
- Kaspijan:** Komaj smo se obdržali na površju! Če ne bi res delali kot eden, nam ne bi uspelo! Vendar pogledajte barko, povsem je razbita. Potrebna je temeljitega popravila. Še enkrat bomo morali stopiti skupaj, če ne želimo za vedno ostati na tem otoku.
- (Evstahij se počasi izmota iz klobčiča, v katerega se je zvil, in se odplazi proč. Ko zasliši, da jih čaka še mukotrпно popravilo barke, samo še pospeši korak. Edmund s pogledom išče Evstahija in se ozira za njim.)*
- Edmund:** No, če ne štejemo zraven tiste zgage, Evstahija. Neprenehoma se nam je motal pod nogami, sedaj, ko bi ga potrebovali pri popravilu ladje, ga pa seveda nikjer ni moč najti.
- Kaspijan:** Najbolje bo, da se lotimo dela. Brez Evstahija ali z njim – delo mora biti čimprej končano.



- Evstahij:** Pomagal popraviti barko! Pha, tisto napol podrto lupinico. Kar sami naj popravljajo. Le zakaj bi si želel njihove družbe. Tisti napihnjeni Kaspijan, ki samo deli ukaze. Pa Lučka in Edmund – kralj in kraljica? Pa kaj še, navadna razvajena smrkavca! Uf, da sploh ne omenjam tiste odurne miši! Ko pridemo do kakšnega mesta, bom poiskal prvo odvetniško pisarno in tožil vse po vrsti, tisto cvilečo mišjo gmoto pa bom poslal v najbližje zavetišče za živali!
- Lepicvil:** *(Evstahij stopa še naprej, na drugem koncu pa se pojavi Lepicvil.)* Ste ga videli? Zgaga med viharjem na ladji, pred popravili pa je rajši kar zbežal. Vendar, drage Evine hčerke in Adamovi sinovi, naš Evstahij še ne ve, da se njegova zgodba na tem mestu šele dobro začneja.
- Evstahij** *(govori sam sebi):* Votlina? Kaj če me notri čaka kakšna divja zver? *(Se ozira okrog.)* Vendar ... Če me začnejo iskati in me na silo odvrlečejo popravljat tisto barkačo ... Ne! Pa že rajši stopim noter.
- (Evstahij stopi v votlino, skoraj izbulji oči, saj ga v njej čaka pravi pravcati zaklad – od cekinov, dragih kamnov, nakita, zlatih pokalov, kron ... Evstahij začne brodirati po zlatu, ga metati v zrak in vzklikati od sreče.)*
- Evstahij:** Vauuuu, koliko zlata! Tole prinesem domov *(si baše cekine v žepe, na roko si da zapestnico)*, pa bom doma živel kot kralj! *(Se malce ozre naokrog, kot v strahu, da bi ga kdo lahko videl.)* Toda ... mudi se mi prav nič ne! Tule malce zadremam in počakam, da opravijo delo namesto mene, potem pa se vrnem. Bogat, cenjen in spoštovan. Le kdo potrebuje prijatelje? *(Evstahij se zaničljivo posmehne.)* Pa neki njihov veliki Aslan! Le koga še potrebujem, če imam denar. Denar lahko kupi vse! *(Evstahij se zlekne na zaklad in zaspi.)*
- (S strani prideta na prizorišče Pepicvil in Lepicvil.)*
- Pepicvil:** Evstahij ni nikoli občutil pomena skupnosti, dela zanj in veselja, ki ga lahko doživiš z drugimi.
- Lepicvil:** Zaklad, ki ga je našel, ga je povsem zapeljal. Drugi se mu niso več zdeli pomembni. Zanimala sta ga samo še denar in ugled.
- Pepicvil:** Adamovi sinovi in Evine hčerke, pa vi veste, kaj se v pravljičah velikokrat zgodi z ljudmi, ki imajo takšna pohlepna srca in pohlepne misli? – Spremenijo se v zmaje!
- Lepicvil:** In tako je tudi Evstahij s pohlepnimi zmajskimi mislimi zaspal na pozabljenem zmajskem zakladu ter se ... spremenil v zmaja!

(V tem trenutku, ko govorita Pepicvil in Lepicvil, se lahko del odra, kjer je Evstahij, zagrne, lahko se zatemni, na Evstahija pade tančica noči (vrteks – koprena), poleg tega zagrmi in ob poslednjih Lepicvilovih besedah se pred nami že pokaže Evstahij v podobi zmaja. Evstahij se počasi prebuja in ko se pretegne in zazeha, opazi namesto svojih rok zmajevske šape, to ga prestraši, da presenečeno skoči pokonci, in ko ugotovi, kaj se je z njim zgodilo, začne tožiti.)

Evstahij/zmaj: Joj, gorje meni! Zmaj sem postal! Le kaj bosta rekla mami in oči! *(Se popraska po roki.)* Auuu, kaj tako boli?! Ojej, zapestnica, ki mi je bila prav kot dečku, se je globoko zarila v mojo debelo zmajevsko šapo. *(Se za trenutek zamisli in potem še bolj zgroženo nadaljuje.)* Jooo! In kaj se bo zgodilo z mano! Kaj če me Kaspijan ne bo več želel na krov? Kaj če me bodo pustili kar tu, na tem samotnem otoku?! *(V obupu se zgrudi na tla in se smili samemu sebi.)* Oh, le kaj sem naredil takega, da sem si to zaslužil?! *(Obsedi in hlipa, skloni glavo. Čez nekaj trenutkov ob domisllici dvigne glavo in nadaljuje.)* Ampak tukaj ne morem ostati! Nič, vrnem se nazaj. Če me ne bodo hoteli sprejeti, lahko s svojim ognjem še vseeno zažgem tisto njihovo barkačo. *(Evstahij se odpravi nazaj do barke. Ko se ji približa, se pojavijo člani posadke, vsak pri svojem delu; prvi zmaja zagleda Drinijan.)*

- Drinijan:** Pozor, zmaj na vidiku, vsi možje k orožju!
- (Posadka se odzove. Vsi hkrati se obrnejo proti prihajajočemu zmaju, Evstahij/zmaj se ustavi, žalostno skloni glavo in dvigne šapo, v katero se je zarila zapestnica, ter nesrečno zahlipa.)*
- Lučka** *(stopi pred posadko):* Pa saj je prav ubog žalosten zmaj. Prav gotovo je ranjen, ko tako stoka. *(Stopi do zmaja, Evstahij žalostno dvigne glavo in jo pogleda v oči.)* Te oči pa poznam! To že niso zmajske oči! *(Presenečeno vzklikne.)* To je Evstahij!
- Repicvil** *(se približa zmaju in vanj naperi svoj meč):* Povej, zmaj, si res človeško bitje in Lučkin sorodnik?
- (Evstahij/zmaj otožno prikima, Lučka ga poboža po smrčku in ga tolaži.)*
- Lučka:** Evstahij, nič ne skrbi, bo že nekako. S tabo bomo ostali, dokler se nekaj ne uredi. Boš videl, da bo še vse dobro!
- Kaspijan:** Sicer si bil res zgaga *(ob tem Evstahij spet povesi glavo)*, toda prepričan sem, da je tudi Aslanova želja, da te sprejmemo medse. Dobrodošel nazaj! Sicer ne vem, kako bomo s tabo pluli naprej, toda nekako bomo že.
- (Evstahij pred njih pomoli svojo šapo, na katero se mu je zataknila zapestnica.)*
- Edmund:** Daj, Kaspijan, pomagaj mi, da Evstahija rešiva vsaj te zapestnice. Saj se fant, *(v zadregi nadaljuje)* hočem reči – zmaj, še pre-

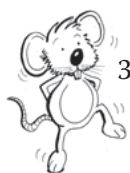
mikati ne more.

(Edmund in Kaspijan vlečeta zapestnico dol; ko jo potegneta, mu Lučka obveže šapo. Evstahij vmes nekoliko pretirano tarna. Posadka obkroži Evstahija in ga tolaži, vsi se zleknejo na tla poleg barke in zaspijo – to se lahko odvija medtem, ko na oder prideta Pepicvil in Lepicvil.)

Pepicvil: Evstahij je danes občutil moč skupnosti. Skupnosti, ki sprejema in ljubi ne glede na napake.

Lepicvil: Jutri pa Evstahija čaka še močnejše spoznanje. Čaka ga dan, ki ga zlepa ne bo pozabil. Počakajte pa boste videli!

3. BOG ME SPREMINJA – JAZ SE MU DAM OBLIKOVATI



(Lepicvil in Pepicvil se pojavita na odru, zatopljen sta v pogovor med sabo, kot da sploh ne bi opazila otrok.)

- Lepicvil:** Posadka Jutranje zarje preživlja težke čase.
- Pepicvil:** Že kakšen teden so ujeti na otoku in ne vedo, kaj bi naredili. Evstahija ne morejo kar pustiti samega, na ladjo pa ga tudi ne uspejo spraviti. Takoj ko Evstahij z vso svojo zmajsko težo stopi na Jutranjo zarjo, se ta začne potapljati v morje.
- Lepicvil:** Kar pomeni, da je situacija brezizhodna. Kaj bo sedaj s posadko in našim mišjim poglavarjem Repicvilom?
- Pepicvil:** Ah, Lepicvil – pozabljaš na Aslana! On je z nami – nismo sami! *(Pogleda otroke, kot da jih prvič vidi.)* Ah ja, Adamovi sinovi in Evine hčerke, če kdo, potem mu lahko pomaga Aslan. Vendar bo moral tudi Evstahij kaj narediti za to.
- (Zavesa se odgrne, na odru vidimo posadko ladje, ki spi okrog Evstahija/zmaja. Za njimi je razpeta tančica/platno. Evstahij/zmaj se prebudi in začne hoditi sem in tja po odru, gleda speče člane posadke.)*
- Evstahij/zmaj:** Joj! Šele zdaj vidim, kakšen zmaj sem v resnici bil. Nagajal sem vsem po vrsti in se izogibal svojim zadolžitvam. Posmehoval sem se Repicvilu, se prepiral z Lučko in Edmundom. V viharju jim nisem priskočil na pomoč, vedno sem mislil le nase. In kaj so storili oni? Prijazno so me sprejeli nazaj in ostali z mano, čeprav bi bilo veliko lažje, da me pustijo na tem otoku in sami nadaljujejo pot naprej. Joj, ko bi le obstajal način, da jim vse to povrnem. Toda za kaj takega bi moral najprej spet postati deček.
- (Na platnu, ki je osvetljeno, se pojavi senca/obris postave, ki stopa za Evstahijem. To je levji – Aslanov obris.¹)*
- Aslan** *(globoko):* Evstahij! Adamov sin! Pridi, hodi za menoj! *(Evstahij/zmaj se ozira naokrog. Ker ne vidi nikogar, se pripravi, da bi legel nazaj; tedaj se Aslan oglasi drugič.)*
- Aslan** *(globoko):* Evstahij! Adamov sin! Vstani, hodi za menoj!
- Evstahij/zmaj** *(se zdrzne in precej prestrašeno vpraša):* Toda, kdo si ti?
- Aslan** *(spregovori globoko):* Jaz sem. *(In ponovno glasno in vedro.)* Jaz sem! *(Še tretjič reče zelo potiho.)* Jaz sem.² In sedaj vstani, Adamov sin! Vstani in hodi za menoj!
- (Aslanova senca se počasi premika proti drugi strani platna, za njim stopa Evstahij/zmaj. Prideta do drugega konca odra, tam se Aslanova senca ustavi, ustavi se tudi Evstahij/zmaj.)*
- Aslan** *(reče Evstahiju/zmaju):* Sleči boš moral svojo kožo, če želiš postati deček, kakršen si bil ustvarjen.

¹ Namesto Aslanove sence na platnu se lahko na odru pojavi Aslanova podoba narejena na kartonu – v 2D obliki.

² »Jaz sem,« je citat iz Svetega pisma, s katerim se tudi Bog predstavlja svojemu ljudstvu, npr. 2 Mz 3,14. Aslan izreče ta citat trikrat na različne načine, kar namiguje na Sveto Trojico.

(Evstahij/zmaj poskuša spraskati s sebe zmajevo kožo, poskuša s kremplji in zobmi, toda bolj kot se trudi, bolj obupuje, ker mu nikakor ne uspeva, obupano se usede na tla.)

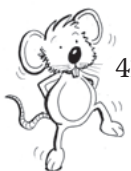
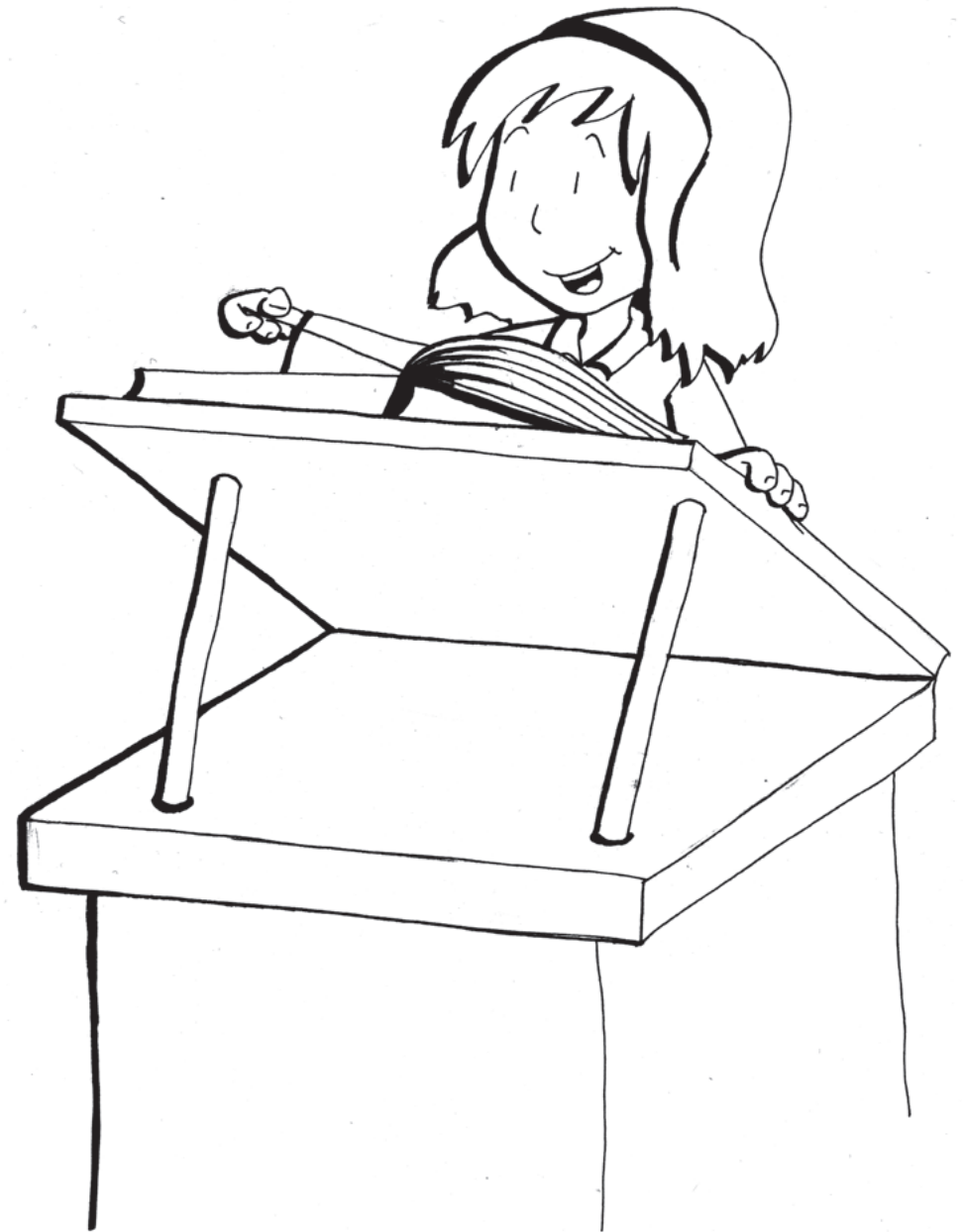
- Evstahij/zmaj** *(medtem ko si praska kožo s sebe):* Pa saj tega bi se lahko spomnil že sam. *(Praska in drgne kožo močneje.)* Uf, ne gre. *(Obupano.)* Ne morem!
- Aslan:** Dovolj mi, da te jaz spremenim. Toda tudi ti si moraš želeti spremembe. Želiš, da ti pomagam, da postaneš deček – boljši, kot si bil?
- Evstahij/zmaj:** Da, želim! Nočem več povzročati težav svojim prijateljem. *(Se zamisli.)* Da, kajti šele zdaj vidim, da v resnici so moji prijatelji. *(Oder se zatemni, na Evstahija lahko pade tančica, del, kjer stoji Evstahij, se zagrne, Aslanova senca lahko posebej zažari, zasliši se dramatična glasba, zavesa se postopoma zagrinja, na prizorišče prideta Pepicvil in Lepicvil, v času njunega govorjenja se glasba utiša, vendar ostane za zvočno kuliso ter daje vedeti, da se spreminjanje Evstahija/zmaja nazaj v dečka še odvija.)*
- Lepicvil:** Adamovi sinovi in Evine hčere, ste videli velikega Aslana, največjega med kralji Narnije? Poklical je Evstahija, da bi ga spremenil nazaj v dečka.
- Pepicvil:** Evstahij je to poskusil narediti sam, toda nihče izmed nas ni dovolj močan, da bi si sam zmogel sleči zmajsko kožo slabih navad.
- Lepicvil:** Tako je Evstahiju zmajsko kožo slekel Aslan. Pa ne le to – ko mu je slekel zmajsko kožo, je z njo vred z Evstahija odluščil tudi njegovo zmajsko naravo. Spremenil ga je v boljšega dečka, kot je bil pred prihodom v Narnijo.
- Pepicvil:** In ko je iz njega odstranil zmajsko naravo, ga je okopal v gorskem izviru. Sedaj je Evstahij postal nov deček. Prav zanima me, kako bodo nad spremembo presenečeni drugi člani posadke.
- (Zavesa se spet odgrne, Aslanove sence ni več, vidimo Evstahija, ki je spet deček, oblečen v bela oblačila. Nejeverno pogleduje svoje roke in noge, kot da jih prvič vidi, njegov obraz prvič, kar ga imamo priliko videti v zgodbi, krasni iskren in ne ciničen nasmešek. Počasi in shvaležnostjo v vsakem gibu se znova odpravi v tabor; med potjo si govori.)*
- Evstahij** *(povzeto po 139. psalmu):* Prečudovito je zame spoznanje, previsoko je, ne morem ga doseči. Čudovita so tvoja dela, moja duša to dobro pozna.
- (Evstahij se počasi približa taboru. Posadka se ravno prebujajo in preteguje, prva ga zagleda Lučka, silovito vstane pokonci, si pomane oči in mu steče naproti.)*
- Lučka** *(priteče do njega, ga prime za ramena in si ga ogleduje ter preverja, če prav vidi):* Evstahij, si to res ti?!
- (Evstahij veselo prikima, Lučka ga navdušeno pelje pokazat ostalim članom posadke.)*



- Lučka:** Pogledajte, pogledajte, kdo je spet z nami! *(Pogleda Evstahija od nog do glave, kot da bi presojala spremembo, ki se je zgodila v njem.)* No, ali celo bolje – pogledajte, kdo je sedaj z nami! *(Ostali člani posadke eden za drugim vstajajo in si ga ogledujejo, ga veselo pozdravljajo in objemajo ter mu voščijo dobrodošlico.)*
- Lučka:** Evstahij, povej, kako si znova postal deček.
- Evstahij:** No, hočeš reči, kako sem sploh postal deček. *(Evstahij povese glavo.)* Oprostite, ker sem bil doslej takšen zmaj z vami. *(Ostali člani posadke ga potrepljajo po ramenu in pomignejo z glavo v stilu »Nič ne de, je že dobro.«)*
- Evstahij:** No, pravzaprav je bilo vse skupaj podobno čudnim sanjam. Spominjam se le največjega leva, kar sem jih kdaj videl. Ta lev je prišel pome, me odpeljal do gorskega izvira in me spremenil nazaj v dečka.
- Edmund:** Mislim, da si srečal Aslana.
- Evstahij:** Aslana? Je to tisti kralj Narnije, o katerem ste mi pripovedovali? Ga poznaš?
- Edmund:** No, On pozna mene. On je veliki Lev, sin Prekomorskega cesarja, ki je tudi mene nekoč rešil in osvobodil Narnijo. Dežela, proti kateri plujemo, je Aslanova.
- Evstahij:** Ko sem se znašel v njegovi bližini, me je bilo nepopisno strah. Lahko si sicer misliš, da bi kot zmaj zlahka premagal vsakega leva, ampak to ni bil take vrste strah. Nisem se bal tega, da bi me požrl, preprosto sem čutil spoštovanje do njega.
- Repicvil:** Če je kje na svetu kdo, ki bi zmogel priti pred Aslana brez tresočih kolen, je pogumnejši kot ves svet ali pa preprosto nima vseh koleščkov v glavi. *(Pride do Evstahija in ga potreplja po rami.)* Fant, občutek imam, da bova midva še prijatelja. *(Sežeta si v roke.)*
- Drinijan:** Ne bi rad motil tega veselega vzdušja, toda ogromno časa smo že porabili na tem otoku. Potrebno bo naprej, dokler imamo ugodno vreme. Skrajni konec sveta in Aslanova dežela nas čakata!
- Kaspijan:** Prav imaš, Drinijan, gremo posadka, vsi na svoja mesta! *(Posadka sevkrcava nazaj na ladjo, medtem prideta na prizorišče Pepicvil in Lepicvil.)*
- Pepicvil:** Evstahij je na otoku skupaj z zmajsko kožo vred slekel tudi starega človeka.³
- Lepicvil:** Bilo bi lepo in precej resnično, če bi rekli, da je bil Evstahij odlej drugačen deček. Aslan mu je pomagal sleči zmajsko kožo, toda Evstahij se bo moral tudi sam v življenju še truditi za to, da bo uspešno premagoval svoje zmajevske želje.
- Pepicvil:** Posadka se odpravlja naprej proti Aslanovi deželi. Jutri jih čaka prav posebno srečanje na novem otoku. Bodite z nami.

³ Če je torej kdo v Kristusu, je nova stvaritev. Staro je minilo. Glejte, nastalo je novo. (2 Kor 5,17)

4. BOG MI GOVORI – JAZ MU PRISLUHNEM



(Na odru vidimo Lepicvila, ki se zelo zavzeto ubaa z glajenjem svojega meča ali pregledovanjem plašča, če je z njim vse v najlepšem redu, skratka, mišak je popolnoma zaposlen in komaj da zazna Pepicvila, ki pride poleg in mu nekaj razlaga.)

- Pepicvil** (pride otožno do Lepicvila, pri njem nekaj menca in ga ne gleda naravnost v oči): Ti ... Lépi ...
- Lepicvil** (odsotno): Mhmmm ...
- Pepicvil**: Veš, kaj me skrbi?
- Lepicvil** (še vedno odsotno): Hmmm ...
- Pepicvil**: Sedaj ko je naš poglavar Repicvil na poti, kdo bo skrbel za naše mišje ljudstvo?
- Lepicvil** (odsotno): Hmhmm ... Ne vem ...
- Pepicvil**: Slišal sem celo, da namerava Cviličil prevzeti poveljstvo nad narnijskimi mišmi.
- Lepicvil** (povsem odsotno): Hmmm ... lepo ...
- Pepicvil** (pogleda Lepicvila in se razjezi): Pa ti sploh slišiš, kaj ti pripovedujem?! Cviličil želi postati naš poveljnik!
- Lepicvil** (se končno zbudi): Ja, zakaj mi pa nisi povedal prej?!
- Pepicvil**: Pa saj sem ti, le da me nisi poslušal! Če želiš nekaj slišati, ni dovolj, da ti nekaj povem, ampak moraš tudi sam poslušati! No, pa pustiva to. Poglejva si raje, kako se odvija pot posadke Jutranje zarje.
- (Zavesa se odpre, na ladji vidimo posadko, Evstahij se ob krmu pogovarja z Repicvilom, Lučka in Kaspijan igrata šah, Edmund z daljnogledom opazuje morje, Drinijan stoji ob krmilu in krmari. Edmund nenadoma v daljavi nekaj zagleda.)
- Edmund**: Kopno na vidiku, nov otok pred nami!
- (Vsa posadka skoči pokonci in z zanimanjem opazuje otok, ki se mu bližajo.)
- Drinijan**: Pristajamo! Pripravite se na izstop!
- (Ladja »pristanek«, Edmund, Kaspijan, Evstahij, Lučka in Repicvil se odpravijo z ladje na otok – oder. Edmund, Evstahij, Lučka, Kaspijan in Repicvil se sprehajajo po otoku, kjer ni nobene žive duše, na sredini odra je lahko na tleh velika zanka vrvi. Skrajna konca te vrvi sta vsak na enem koncu odra, tako da se ne vidi tistega, ki vleče in je le-ta dejansko lahko neviden. Lahko pa je nad sredino pripravljena mreža, ki v trenutku, ko Traponogci ujamejo posadko Jutranje zarje, pade nanje. Med odkrivanjem otoka se lahko vrti kakšna skrivnostna glasba.)
- Lučka**: Nenavadno, kakšen otok! Kaže, da tu nekdo biva, toda nikjer ni nobene žive duše.
- Edmund**: Videl sem že kar nekaj različnih narnijskih krajev, a česa tako čudnega še ne!

ZGODBA

(Zaslišijo se topotajoči koraki. Posadka Jutranje zarje precej prestrašeno pogleduje naokrog. Z vseh koncev se zberejo na kupu. Ko so tako vsi skupaj stisnjeni na sredini, ne opazijo, da stojijo v zanki oz. pod mrežo, ki se sedaj zategne okoli njih oz. pade na njih ter jih tako ujame. Posadka se poskuša izmotati iz zanke/mreže, a jim ne uspe. Tedaj se iz ozadja zaslišijo grozeči glasovi Traponogcev, ki so slišati veliko bolj strašni, kot so potem videti.)

- Traponogica**: Sedaj vas imamo! Niti koraka dlje!
- Traponogci** (v en glas): Prav si povedala, šefica, prav si povedala!
- Lučka** (pogumno – glede na stanje, v katerem so se znašli): Pustite nas, le kaj smo vam naredili?
- Repicvil**: Pa pokažite se! Kako naj se bojujemo z nevidnimi sovražniki? Kje je vaša čast?!
- Traponogica**: Kar hočemo od vas, je to, da mala deklica za nas naredi neko uslugo.
- Traponogci** (v en glas): Prav si povedala, šefica, prav si povedala!
- Repicvil** (ogorčeno): Mala deklica! Ta mlada dama je kraljica!
- Traponogica**: Ničesar ne vemo o kraljicah. Želimo le, da gre vaša deklica v sobo zlobnega čarovnika in iz njegove velike knjige prebere izrek, ki nas bo ponovno naredil vidne!
- Traponogci** (v en glas): Dobro si jih, šefica, ne pusti se jim, šefica!
- Kaspijan** (ogorčeno): Kaj nimate dovolj poguma, da bi to opravili sami? Vi pa bi poslali v nevarnost damo?
- Traponogica**: Nič osebnega, nič osebnega, a izrek mora prebrati deklica, sicer ne bo uspelo.
- Traponogci** (v en glas): Dobro si povedala šefica, dobro si povedala!
- Lučka**: In če ne grem?
- Traponogica**: Potem se tvojim prijateljem nič kaj dobro ne piše. Več kot petdeset nas je in vsi imamo meče!
- Lučka** (nekoliko obotavljivo pogleda svoje prijatelje, nato reče s pogumom v glas): Prav, pa grem.
- (Spone se razrahljajo, posadka se odmotava iz vezi, zavesa se počasi zagrinja, na prizorišče prideta Pepicvil in Lepicvil.)
- Pepicvil**: Lučko čaka zahtevna naloga. Vstopiti mora v neznano sobo, kjer jo lahko kadarkoli zaloti čarovnik, ki po pripovedih Traponogcev ni posebno prijazen.
- Lepicvil**: V sobi stoji Velika knjiga življenja, v kateri je polno modrih izrekov. Lučka mora poiskati pravega in ga na glas prebrati, če želi pomagati Traponogcem.
- Pepicvil**: Poglejmo si, kako bo opravila svojo nalogo.
- (Pepicvil in Lepicvil ostaneta vsak na svoji strani odra, zavesa se odgrne, na odru vidimo Lučko, sredi odra je lep podstavek, na njem leži ogromna knjiga. Lučka stopa proti knjigi in se vsake toliko časa boječe ozre in preverja, če jo kdo opazuje. Oder je lahko



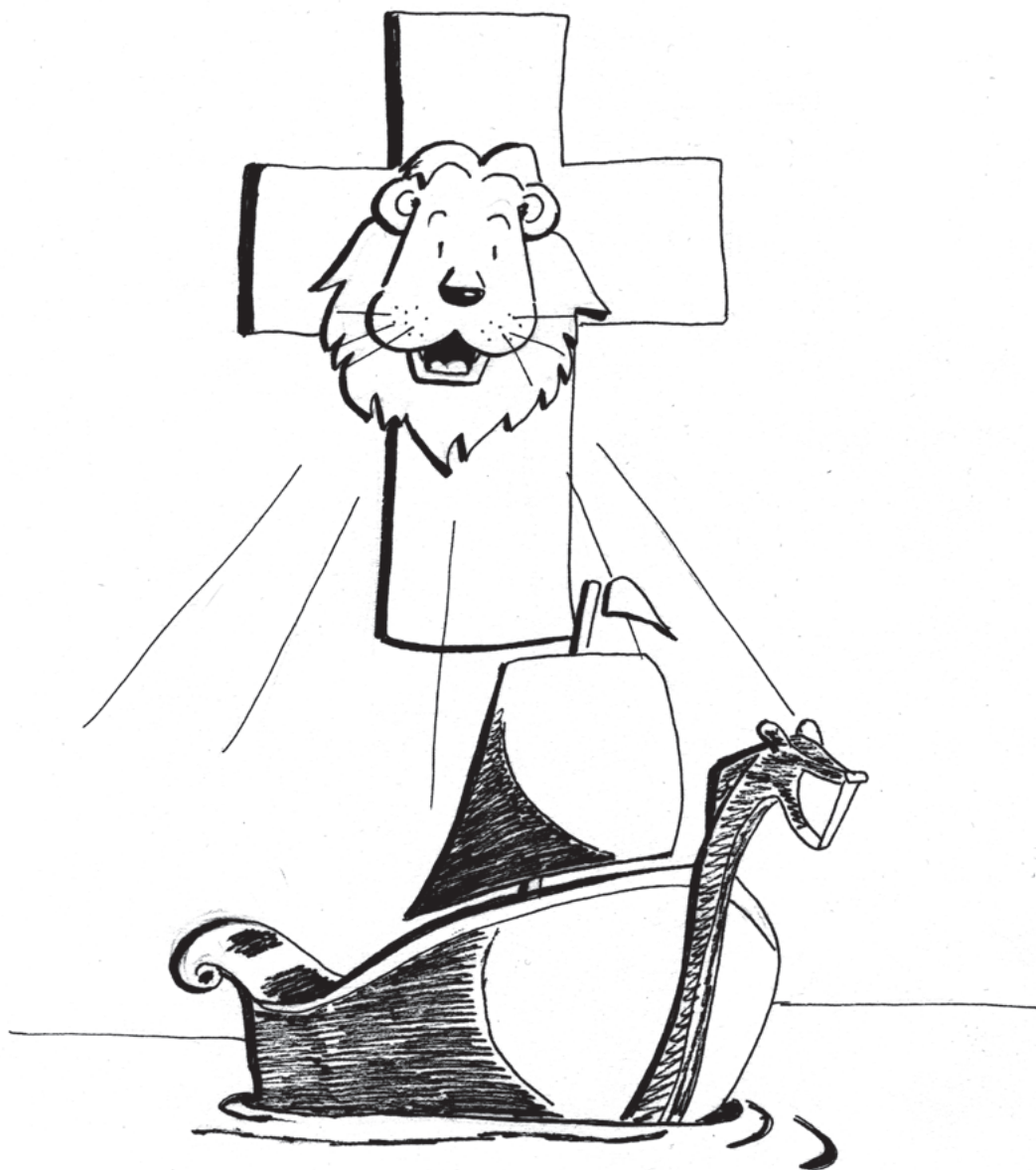
- nekoliko zatemnjen. Lučka prične listati knjigo in se ustavlja ob posameznih straneh in urokih ter potem lista naprej. Vedno lista le naprej, listov v tej knjigi namreč ni mogoče obračati nazaj. Za njo je razpeta tančica/platno, ki se bo osvetlilo, ko se bo prikazal Aslan, tako da se bo lahko na njem videla senca/obris postave, ki stopa za njim. Če se v igri uporablja 2D podoba Aslana, potem se le-ta pojavi šele, ko je na vrsti Aslanovo besedilo.)*
- Lepicvil:** Lučka je listala Veliko knjigo življenja in se ustavljala na posameznih straneh, druge strani je zelo hitro preskočila.
- Pepicvil:** Nenadoma je v knjigi našla nenavadno zgodbo. Tako čudovito in resnično, osupljivo in lepo, ki je ni brala še nikoli v življenju. To je bila zgodba o veliki daritvi, o neskončni ljubezni in največjem čudežu.
(V tem trenutku Lučka želi obrniti liste v knjigi nazaj, a ugotovi, da nikakor ne gre, če se še tako trudi.)
- Lepicvil:** Ko je želela obrniti liste nazaj, je ugotovila, da je pri Veliki knjigi življenja strani mogoče obračati le naprej. Vedno naprej, nikoli nazaj.
- Lučka** *(zamišljeno ob knjigi):* To je bila najlepša zgodba, kar sem jih kdaj brala. Ko bi jo le lahko prebrala še enkrat. Si jo bom poskusila priklicati v spomin. *(Razmišlja.)* O čem je že govorila? Prepričana sem, da je bilo nekaj o kelihu in meču pa o drevesu in zelenem griču⁴. Joj, ko bi se le lahko spomnila kaj več! *(Se spomni.)* Uh, saj res, Traponogci. Hitro moram poiskati prave besede, ki jih bodo znova naredile vidne. *(Obrne še nekaj strani.)* Aha, tukaj so!
(Lučka zapre oči, dvakrat globoko vdihne, nato izreče besede, ki jih je našla.)
- Lučka:** Vse, kar je skrito, naj vzcveti, podoba prejšnjo naj dobi. Naj vsako bitje in žival postane vidno, kot je prav.
(Nenadoma se oder osvetli, osvetli se tudi tančica, platno za Lučko, zaslišijo se močni, a mehki koraki, na platnu se pojavi podoba/senca leva Aslana oz. se Aslan pojavi na odru v 2D obliki. Ko se Lučka obrne in zagleda leva, presrečno vzklikne.)
- Lučka:** Aslan! Oh, Aslan, kako prijazno, da si prišel!
- Aslan:** Ljubi otrok, ves čas sem tu s teboj.
- Lučka** *(nekoliko obotavljajoče):* Aslan, ljubi Aslan. Te lahko nekaj vprašam. Bom še kdaj lahko brala tisto zgodbo, tisto najlepšo zgodbo, ki se je ne morem spomniti? Mi jo boš še kdaj povedal?
- Aslan:** Da, zares. Leta in leta ti jo bom pripovedoval.
(Zavesa se zagrne, na sredo odra prideta Pepicvil in Lepicvil.)

⁴ Kelih in meč – Jezusovo trpljenje, drevo- drevo življenja, križ, zeleni grič – Golgota, ker gre za zeleni grič: zelena je barva, ki predstavlja življenje – torej gre za simboliko griča, ki nam je prinesel in povrnil življenje.

- Pepicvil:** Lučka se je poslovila od Aslana in odšla nazaj k svojim prijateljem in Traponogcem, ki jih je prebrani urok znova naredil vidne. Traponogci so od navdušenja, ker jim je Lučka pomagala, njihovo ladjo bogato obložili s hrano in pijačo.
(Medtem ko Pepicvil to govori, se od vseh strani pojavijo Traponogci (skratje z enim podplatom), ki spremljajo posadko na ladjo in jim dajejo svoja darila ter jim veselo mahajo.)
- Lepicvil:** To, kar je Lučka prebrala v Veliki knjigi življenja, je pomagalo Traponogcem pa tudi sama je v njej našla zapisano najlepšo zgodbo, kar jih je kdajkoli brala.
- Pepicvil:** Aslan ji je obljubil, da ji bo to zgodbo o kelihu, meču, drevesu in zelenem griču pripovedoval leta in leta. S to zgodbo se lahko srečamo tudi mi, če imamo le odprte oči. Pripoveduje jo vsem nam, če le hočemo prisluhniti in slišati.
- Lepicvil:** Jutranja zarja je veselo zaplula naprej v iskanju Aslanove dežele. Vendar popotniki ne vedo, da se pred njimi odpira Temni otok. Mu bodo kos?



5. BOG ME OPOGUMLJA – JAZ MU ZAUPAM



(Zavesa se odgrne, na oder vidimo prihajati Pepicvila in Lepicvila. Slednji ima zavezane oči, ob njem stopa Pepicvil, ki mu daje moralno vzpodbudo. Lepicvil zelo očitno dela zelo boječe korake, kot bi se bal, da bo vsak naslednji vodil v pogubo, roke/tačke ima iztegnjene, z njimi tipa/krili po zraku.)

- Lepicvil:** Jaz se tega ne grem več! A je še daleč?
Pepicvil: Pa kaj paničariš, saj vidiš, da sem jaz s tabo.
Lepicvil: *(se ustavi in pogleda proti njegovi smeri, pri čemer lahko gleda tudi v povsem napačno smer in tam namišljenemu Pepicvilu odgovori):* No ja, o tem, da VIDIM, da si z mano, bi se dalo razpravljati ...
Pepicvil: Pa dobro no, tako se samo reče. Ni ti treba vedno vsega videti. Včasih lahko to samo čutiš, slišiš ali vonjaš.
Lepicvil: *(povoha po zraku):* No, ko smo že pri vonju, umil bi se pa tudi lahko. Prav nič nisi v ponos naši častni mišji bratovščini.
Pepicvil: *(zavije z očmi in se naredi, kot da tega ni slišal, hkrati z Lepicvilom prispe do roba odra, tako da oba stojita obrnjena k otrokom):* No, pa sva, lahko snameš prevezo in pogledaš presenečenje.
Lepicvil: *(nestrpno sname prevezo z oči, nekaj časa strmi v otroke pred sabo in se ozira za »presenečenjem«, nato pa vpraša):* Pa dobro, Pepicvil, kakšno presenečenje neki?
Pepicvil: Ja, Adamovi sinovi in Evine hčerke vendar! Tudi danes so prišli pogledat igrice, čeprav si jih včeraj verjetno razočaral s tem, da nisi prav nič sledil geslu dneva, ki je govorilo o tem, da ni važno le poslušati, ampak tudi slišati.
Lepicvil: *(se ujezi in steče za Pepicvilom, ki mu navihano ubeži. Ko oba stečeta za zaveso, mine nekaj trenutkov, nato pa se pojavi Lepicvilova glava.):* No, Adamovi sinovi in Evine hčerke, vi kar uživajte v današnji zgodbi, jaz samo še opravi s Pepicvilom in se vam pridružim. *(Pomežikne otrokom in izgine za zaveso.)* *(Ob robu odra spremljamo posadko na barki. Vsi so zatopljeni v svoje dnevne naloge: Evstahij čisti meč, Lučka pometa/čisti palubo, Drinijan vestno krmari, Edmund je zatopljen v pogovor s Kaspijanom in Repicvilom. Nenadoma se Edmund zagleda v daljavo.)*
Edmund: Mornarji, posadka! Poglejte, kaj je to, kar se nam bliža?
(Vsi pritečejo k Edmundu in gledajo v daljavo.)
Lučka: Kaj je to? Kaže, da se nam nezadržno bliža. Kot nekakšen temen otok. Ste že kdaj videli kaj podobnega?
(Oder se med tem pogovorom počasi zatemni, če je mogoče, lahko uporabite dimne zaveso. Ena od možnosti je, da se prek odra nagne temno pobarvan vrtek/koprena, ki se ga/jo osvetli od zadaj, tako da scena izgleda izjemno temačno, strašljivo, brezizhodno, vendar naj ne bo tako temno, da se ne bi videlo igralcev; ustvari naj se temačno vzdušje.)



- Kaspijan:** Zdi se, kot da nas tema ovija z vseh strani. Dajmo možje, primimo za vesla, veslajmo! V Aslanovem imenu! Veslajmo ven iz te teme!
(*Vsi primejo za vesla, veslajo na vso moč, a tema se le poglablja. V ozadju se za zvočno kuliso lahko vrti glasba, primerna za oris vzdušja.*)
- Evstahij:** Nič ne pomaga. Močnejše kot veslamo, bolj grozljivo postaja.
- Kaspijan:** Zdi se, kot da veslamo v krogih in da se tema le še zgošča.
- Drinijan:** Nikoli ne bomo prišli ven! Ni več rešitve.
- Lučka** (*se nasloni na rob čolna, poklekne, se ponižno uzre k tlom, nasloni čelo na dlani, globoko vzdihne in nato pogleda proti nebu in reče*): Aslan, Aslan! Če si nas kdaj ljubil, nam, prosim, pošlji pomoč!
(*Na kopreni se pojavi droben žarek svetlobe, ki dobi obliko križa, zasliši se Aslanov glas.*⁵)
- Aslan** (*glasno in jasno*): Bodite pogumni! Jaz sem! Ne bojte se.⁶
(*Ko Aslan to izreče, svetloba napolni ves prostor, tančica pade/izgine, posadka se veselo in navdušeno spogleduje med sabo. V svoji bližini sedaj, ko so padle tančice in je izginila tema, zagledajo kopno, bogato obloženo mizo in za mizo tri speče može z dolgimi lasmi in bradami. Posadka sestopa z ladje in radovedno, čeprav z varnostne razdalje opazuje mizo.*)
- Lučka:** Poglejte si to. Tile pa izgledajo kot trije dlakavi bizoni.
- Edmund:** Ali pa ogromno ptičje gnezdo.
- Evstahij:** Mene bolj spominjajo na velik kup sena.
- Repicvil:** Kaj menite – so živi?
(*Lučka dvigne prvemu roko, da bi preverila srčni utrip, takrat pa speči mož zelo glasno zasmrči, tako da Lučka roko spet naglo spusti.*)
- Lučka:** Tale vsekakor kar pošteno žaga. Po moje je bil včasih izjemen drvar.
- Evstahij:** Zakaj praviš »včasih«?
- Edmund:** Le poglej, Evstahij. Te brade in lasje niso tu od včeraj. Nemara spijo že dalj časa kot Trnuljčica.
- Repicvil:** Le kdo bi bili?
- Kaspijan** (*dvigne dlan enega izmed mož in ostalim pokaže ogromen prstan na njegovem prstu*): Le pogledjte, to je narnijski grb. Upodobljen je sam Aslan. Nemara smo le našli naše tri pogrešane plemiče, prijatelje mojega očeta, ki so pred leti izginili neznano kam.
(*Vsi začnejo tresti tri plemiče v upanju, da jih bodo zbudili. Ob tem početju ne opazijo Zvezde, ki se izjemno elegantno in milo*

⁵ Če boste imeli temno kopreno, lahko nanjo od zadaj usmerite svetlobo skozi »modelček« izrezan iz kartona ali česa podobnega. Ta modelček naj bo v obliki križa).

⁶ Gre za citat iz Svetega pisma: Mt 14,27.

pojavi za njimi, zvezda ji sije med dolgimi, zlatimi lasmi, sama pa je krasotica, lahno hodi kot pavica in ko spregovori, se sliši kot žuborenje potoka. V rokah lahko nosi oljenko. Ob njenih besedah se zdrznejo in obrnejo okrog ter obstojijo pred njo, osupli od njene lepote. Lučka stoji med Evstahijem in Edmundom, gleda od enega do drugega ter lahko z roko pomaha pred njunimi očmi, ki pa so nepremično uprte v lepotico.)

Zvezda: Vse zaman, dragi popotniki! Od daleč ste prišli k Aslanovi mizi. Vendar tri speče plemiče obdaja velika skrivnostna moč. Ko so pred leti prišli sem in se ustavili, da bi se pogostili pri Aslanovi mizi, ki je namenjena vsem, ki bi se pri njej radi okrepčali, so se začeli prepirati, dokler ni eden izmed njih dvignil roke nad svojega prijatelja.

(*Vsi umolknejo in se ozrejo na tri speče plemiče.*)
Zvezda (*nadaljuje, ostali ji spet namenijo pozornost*): Za Aslanovo mizo ne sme biti nasilja. Namenjena je tistim, ki potrebujejo okrepčila za svojo pot, da se ob njej ustavijo in naberejo novih moči. Toda ti trije popotniki so prelomili svoje prijateljstvo in spore želeli razrešiti z nasiljem. Tako so utonili v spanec brez sanj in se ne bodo zbudili, dokler ne bo urok prekinjen.

Kaspijan: Milostljiva, povejte, kdo ste, da veste vse to?

Zvezda: Ime mi je Liliandil in sem Ramandujeva hči. Moj oče je zvezda na nebu in zvezda sem tudi sama. Od daleč spremljam poti ljudi in moj pogled je jasen.

Edmund: In kaj lahko storimo, da razbijemo urok?

Zvezda: Če hočete razbiti urok, morate odjadrati na sam konec sveta in tam v Aslanovi deželi pustiti enega člana posadke.
(*Posadka se spogleda med sabo.*)

Evstahij: Oprostite, toda na tej poti smo imeli že kar nekaj nenavadnih prigod. Kako lahko vemo, da ste na naši strani in da vam lahko verjamemo?

Zvezda: Ne morete vedeti. Ne morete biti prepričani. Lahko samo verjamete in verujete ... ali pa ne.
(*Posadka se zamišljeno odpravi v svoj kot, skupaj staknejo glave in razmišljajo. Zvezda jih pusti nekaj trenutkov v razmisleku, nato pride do njih in jih ponovno nagovori.*)

Zvezda: Dragi popotniki! Vzemite si ves čas, ki ga potrebujete. Vsaka prava odločitev mora dozoreti. Ko se boste odločili za pot, ki jo boste ubrali, se znova spustim k vam z neba.
(*Zvezda odide, zavesa se zagrne, na prizorišče ponovno prideta Pepicvil in Lepicvil, tokrat ne več v tako borbenem duhu kot sta ga zapustila.*)

Lepicvil: Ja, verjetno vas že zanima, kako se bo naša posadka odločila. Toda to je zgodba, ki jo bomo prihranili za jutrišnji dan.



- Pepicvil:** In nemara vas zanima tudi to, kako to, da sva se z Lepicvilom ponovno pobotala? No, to je zgodba, ki pa jo lahko poveva že danes.
- Lepicvil:** Preprosto – sva pogumna narnijska mišaka. Sprašujete, kakšno zvezo ima to z najinim prepirom?
- Pepicvil:** No, precejšen pogum je potreben za to, da priznaš svoje napake in se opravičiš. Prepirati se zna vsaka šleva, opravičilo in sprava pa sta tisto, kar zmorejo le pogumni mišaki ter Adamovi sinovi in Evine hčerke.
- Lepicvil:** Na svidenje do jutri ... in le pogum!

6. BOG JE Z NAMI – NISMO SAMI



(Na oder prideta Lepicvil in Pepicvil, izgledata nekoliko nervozna, na trnih ...)

- Pepicvil:** Ti, danes ne bova delala nobenih posebnih uvodov pred zgodbo, kajne?
- Lepicvil:** Ne, mislim, da nas vse najbolj zanima, kako se je posadka Jutranje zarje odločila? Misliš, da bodo šli na pot do konca sveta?
- Pepicvil:** Ne vem. To ve le Aslan. Najbolje je, če skupaj pogledamo, kaj se bo z našo posadko zgodilo.
(Zavesa se odgrne, na odru vidimo člane posadke v pogovoru, lahko sedijo tako, kot smo jih konec prejšnjega prizora pustili.)
- Kaspijan:** Kot kralj in kot vodja té odprave moram resno premisliti o varnosti posadke Jutranje zarje. Odgovoren sem za vse vas, ki plujete z mano in nikogar ne morem prisiliti v to, da se ne bi vrnil domov, pač pa bi ostal na skrajnem koncu sveta.
- Repicvil:** Toda vaše veličanstvo. Pozabljate, da že imate takega člana posadke.
- Kaspijan:** (presenečeno): Kaj? Kako? Koga?
- Repicvil:** Se še spomnite, kaj mi je bilo prerokovano, ko sem bil še majhen mišek v zibelki? Kjer se srečata voda in nebo, kjer váli se prelivajo sladko, tam se spolni tvoja pot, kjer najdeš skrajni vzhod. Z željo po Aslanovi deželi sem odšel na pot z vami in tu je priložnost, da se mi ta želja izpolni.
(V času njihovega pogovora se za njihovimi hrbti spet pojavi Zvezda, prav tako krasna in svetla kot v prejšnjem prizoru.)
- Zvezda:** (uglajeno): Kot kaže je vaša odločitev dozorela. Tu sem, da vam osvetlim začetek vaše poti.
(V času njenega govorjenja se posadka počasi vkrcava nazaj na barko.)
- Zvezda:** Ne bojte se poti proti Aslanovi deželi. On je z vami – niste sami.
(Zvezda pomaha v slovo in izgine z odra. Pojavita se Pepicvil in Lepicvil in medtem ko govorita, lahko vidimo posadko Jutranje zarje na krovu – Drinijan pri krmilu, ostali pa zrejo v daljavo v pričakovanju tega, kaj jim bo prinesla pot. Pepicvil in Lepicvil se postavita tako, da od daleč gledata posadko.)
- Pepicvil:** No, poglej našega Repicvila – na poti v Aslanovo deželo. Kaj misliš, kdo bo sedaj postal poglavar nas, govorečih miši?
- Lepicvil:** (popolnoma zamišljen): Mhmmm, kaj?
- Pepicvil:** (zavije z očmi): Joj, pa me ti sploh kdaj poslušáš?
- Lepicvil:** Ja, seveda, seveda. Samo razmišljam. (Zasanjano.) Pot v Aslanovo deželo in srečanje s samim Aslanom. Si predstavljaš?
- Pepicvil:** Ja, in prav takšno srečanje se obeta naši posadki.
- Lepicvil:** Zelo blizu so že. Pridi, pustiva njih ter Adamove sinove in Evine

hčerke v dvorani, da si v miru pogledajo srečanje z Aslanom. (Pepicvil in Lepicvil odideta.)

- Lučka:** Pogledjte, voda je polna lilij! In tako se vse blešči. Toliko luči! Počutim se tako, kot da bi lahko živela brez hrane in vode, saj je vsa ta svetloba tako močna, da bi jo lahko jedli.
- Evstahij:** Bližamo se obali. Pogledjte, kaj je tam? (Evstahij pokaže na kopno, kjer je za platnom senca Aslana, oziroma Aslan v 2D podobi na odru.)
(Posadka se izkrca z ladje, približajo se Aslanu na obali.)
- Aslan:** (prijazno): Pridite in se okrepčajte.
- Lučka:** Prosim, Aslan, povej, je to pot, ki vodi v tvojo deželo?
- Aslan:** Ne za vse vas. Le za Repicvila. Repicvil, zvesti služabnik, vstopi v moje veselje. (Platneni del se razpre, lahko je v njem narejena odprtina, ki se sedaj odpre. Repicvil stopi v svetlobo odprtine, za njim se odprtina zapre.) Sedaj so rešeni tudi trije narnijski knezi, ki ste jih pustili za sabo na Ramandujevem otoku. Za zdaj vam dovolim le pogled v mojo deželo.
(Posadka pogleda skozi odprtino in se na vso moč čudi, brez besed zrejo in mežikajo od luči, ki je ne morejo gledati. Prevzeti so od lepot.)
- Aslan:** (Kaspijanu in posadki): Spodbudil sem te, da se odpraviš na pot proti moji deželi, ker sem želel, da iščeš. Če si ne bi želel najti mene, ne bi iskal tako dolgo in tako srčno, kajti vsak najde to, kar resnično išče.
- Kaspijan:** Dragi Aslan, tvoja dežela me je prevzela. Mar ne bi mogel tudi jaz z Repicvilom ostati v njej?
- Aslan:** To, kar si našel, se naučil na poti in videl tukaj, ti bo pomagalo, da boš lahko kot dober kralj vladal svoji deželi in s svojim zgledom pomagal tudi drugim prebivalcem Narnije, da si bodo vsak dan prizadevali, da bi hodili po poti, ki pripelje v mojo deželo. (Nagovori otroke.) Vsi lahko najdete pot v mojo deželo od tam, kjer živite.
- Edmund:** Kaj? Mar tudi iz našega sveta vodi pot v tvojo deželo?
- Aslan:** Iz vseh svetov je pot v mojo deželo.
- Evstahij:** Oh, Aslan, nam boš povedal, kako se pride iz našega sveta v tvojo deželo?
- Aslan:** Nепrestano vam bom govoril o tem. Toda ne povem, kako dolga ali kratka bo pot. Samo to izdam, da leži onkraj reke. A ne bojte se, ker jaz sem veliki Graditelj mostov. In sedaj pridite – poslal vas bom nazaj v vašo lastno deželo.
- Lučka:** Aslan, povej nam prosim, kdaj bomo lahko spet obiskali Narnijo.
- Aslan:** Otroci, ne boste se več vrnili v Narnijo, zdaj morate zaživeti v vašem svetu. (Otroci se zgroženo pogledajo.)
- Edmund:** Pa saj veš, da ne gre za Narnijo – zate gre – tam, v našem svetu



- te ne bomo mogli srečati!
Aslan (*nežno*): Saj me boste.
Evstahij: Aslan, ali si tudi tam?
Aslan: Sem. Toda v vašem svetu se imenujem drugače. Morate se naučiti, da me boste spoznali po tistem imenu. Ravno v tem je razlog, da ste prišli v Narnijo. Ker ste me malo spoznali tukaj, me boste lažje spoznali tam. In ne pozabite – z vami sem. Vedno. (*Oder se zatemni, zasliši se skrivnostna glasba, vmes se zagrne zavesa, na oder prideta Pepicvil in Lepicvil.*)
- Pepicvil**: Ko je Aslan spregovoril te besede, je otroke s svojo močjo znova poslal nazaj v sobico, iz katere so prišli v Narnijo, Kaspijan in njegovi mornarji pa so se odpravili nazaj na svoj dom.
- Lepicvil**: Otroci so se znašli na tleh v sobici Evstahijeve hiše in se začudeno ozirali naokrog, ko so spoznali, kaj se jim je zgodilo. (*Zavesa se odgrne, vidimo tri otroke na tleh v sobi.*)
- Lučka**: Poglej, Evstahij, spet smo v tvoji sobi!
Edmund: Kako čudno. Počutim se, kot da sem vse te prigode na morju le sanjal. Da se mi je le sanjalo o Aslanu pa o srečanju s Kaspijanom in Repicvilom.
- Lučka**: In kako smo lahko prepričani, da se nam ni samo sanjalo?
Evstahij: No, kot prvo, lahko vidiš, da jaz nisem več stara zgaga. Kot drugo (*dvigne rokav majice*) – še vedno me boli roka od zapestnice, ki se mi je vtisnila v roko, ko sem postal zmaj. In kot tretje – preveč resnično doživetje je bilo, da bi ga lahko sanjali.
- Edmund**: In kaj bomo sedaj? Slišala sta, da v Narnijo ne gremo več.
Lučka: Za vaju dva ne vem. Ampak jaz nameravam ugotoviti, kdo je Aslan v našem svetu. (*Se namuzne.*) In mislim, da vem, kje ga lahko najdem. (*Steče do enega konca odra in se obrne nazaj proti Edmundu in Evstahiju.*) Prideta? (*Odhiti z odra. Fanta se spogledata, si nemo prikimata in stečeta za njo.*) (*Na oder prideta Lepicvil in Pepicvil.*)
- Lepicvil**: Kakšno žalostno slovo!
Pepicvil: O kakšnem slovesu pa govoriš?
Lepicvil: Ja, no. Saj si videl. O slovesu Aslana in otrok, vendar!
Pepicvil: Ti si mi pa res pojava. Saj si vendar lahko slišal, da je Aslan otrokom povedal, da je tudi v njihovem svetu, le da pod drugim imenom. Lučka, Edmund in Evstahij so to razumeli, ti – predstavnik najplemenitejše rodbine narnijskih miši – pa ne moreš?!
- Lepicvil**: Ja, ampak, kako lahko to vem?
Pepicvil: Slišal si Ramandujevo hčerko, zvezdo Liliandil – ne moreš vedeti, lahko pa verjameš. In čutiš. (*zamišljeno, s tačko/roko na prsih, kot bi poslušal bitje svojega srca, kaj mu ima povedati*): Ja, mislim, da imaš prav. (*Se obrne*

- k otrokom.*) Drage Evine hčerke in Adamovi sinovi, tudi vi ste s podobnim razlogom lahko pokukali v Narnijo k Aslanu.
- Pepicvil**: Ker ste ga nekoliko spoznali tukaj, ga boste morda lažje iskali v vašem svetu – doma, v šoli, med prijatelji, sosedi in znanci. In ne pozabite: On je z nami – nismo sami!

(*Pepicvil in Lepicvil salutirata s svojima sabljama in se odpravita z odra.*)

EPILOG

(*Lahko se ga uporabi tudi pri zaključni slovesnosti, zaključni sv. maši ali v skupnem uvodu v kateheze.*)

(*Ko se zavesa zagrne in otroci mislijo, da je že konec igrice, se lahko na odru ponovno pojavita Lepicvil in Pepicvil – pokukata vsak s svojega konca odra.*)

- Pepicvil**: Pa sva vas, kajne?
Lepicvil: Ste mislili, da je že konec?
Pepicvil: No, za vas imamo prav na tem oratoriju še posebno presenečenje.
Lepicvil: Uganete kakšno? (*Gleda otroke in čaka, če bodo uganili pravilen odgovor na njegovo vprašanje.*)
- Lepicvil** (*nadaljuje*): No, posebej za vas sva uporabila vse svoje zveze v Narniji in tiste v vašem svetu, drage Evine hčerke in Adamovi sinovi. Na oder samo za vas prihajajo naši junaki, ki ste jih spoznali v zgodbi.
- Pepicvil**: In vsak izmed njih ima pripravljeno svojo zgodbo, ki jo želi deliti z vami.
- Lepicvil**: K nam prihajajo trije narnijski lordi, kralj Kaspijan, Repicvil, Evstahij, Lučka in Edmund.
(Na oder omenjeni prihajajo v takšnem vrstnem redu. Tisti, ki govori, naredi korak proti publiki, ko prične govoriti naslednji, se prejšnji govorec spet postavi na začetno mesto.)
- Prvi narnijski lord**: Ko se je Aslan poslovil od otrok in posadke, je obiskal tudi nas.
- Drugi narnijski lord**: Zbudil nas je iz našega dolgega spanca in nam spet dal možnost, da živimo.
- Tretji narnijski lord**: Podučil nas je, da moramo znati že v sebi premagati jezo do drugega ter da se moramo najprej pobotati med seboj,



šele potem se lahko udeležimo gostije, ki je pri njegovi mizi pripravljena za nas.

Kaspijan: Odšel sem na pot, kot mi je naročil Aslan. Sledil sem srcu ter iskal njega in njegovo deželo. Aslan mi je pokazal čudovit svet, ki me čaka, ko se bom ponovno srečal z njim v njegovem svetu. Do takrat pa moram pošteno in modro živeti ter tudi drugim okoli sebe kazati pot, ki vodi v Aslanovo deželo.

Repicvil: Jaz bom kratek. Celo svoje življenje sem si želel vstopiti v Aslanovo deželo. Aslan mi je naročil, naj se vrnem le toliko, da na vašem oratoriju povem, da tudi vas čaka pripravljen prostor pri njem. *(Se elegantno prikloni.)* Sedaj pa mi morate oprostiti. Ta svet se v lepoti nikoli ne bo mogel primerjati z Aslanovo deželo. Srce me vleče nazaj tja. V Aslanovem imenu, pozdravljeni! *(Repicvil izgine z odra.)*

Evstahij: Aslan mi je pokazal, da nikoli ni prepozno, da se človek odloči in odloži svojo zmajevsko naravo. Vendar tega ne bi zmogel sam. Aslan je bil tisti, ki me je osvobodil debele plasti zmajske kože in me znova naredil za dečka, kakršen bi moral biti že prej.

Edmund: Z Lučko sva Aslana spoznala že na najinem prvem obisku Narnije.

Lučka: Na zdajšnjem obisku pa sva ugotovila tudi to, da nama ni potrebno oditi v Narnijo, da bi se srečala z njim. V našem svetu je še toliko bolj živ, prisoten in navzoč.

Pepicvil: Vsak izmed nas se je na tem potovanju nečesa naučil.

Lepicvil: Vsako srečanje z Aslanom je na svoj način posebno. Kaj pa se je ob Aslanu najbolj vtisnilo v spomin vam?

(Zavesa se zagrne, v zraku ostane odprto vprašanje, ki se ga razreši pri katehezah/katehezi.)

Molitve za otroke



UVODNA NAVODILA

- Letošnje molitve za otroke so sestavljene iz odlomka iz Svetega pisma, dejavnosti (razen prvega dne, ko jih nadomeščajo prošnje na koncu), sporočila in zaključne molitve po obrazcih, ki jih lahko po presoji še dodajate.
- Pri branju odlomka iz Svetega pisma je primerno, da uporabljate pravo Sveto pismo in ne priročnika za Oratorij. Predlagamo, da odlomek prebere duhovnik ali kdo od starejših animatorjev, ki ni vključen v nadaljevanje molitve.
- Pesmi so predvidene na začetku in na koncu molitve, po lastni presoji pa jih lahko seveda vključite tudi vmes. Za vsak dan je tako predlaganih več pesmi, ki se dotikajo teme dneva, izbirajte pa jih tudi glede na to, ali jih otroci v vaši župniji poznajo ali ne.
- Sporočila med molitvami so razdeljena med dva bralca (A1 in A2), da vse skupaj poteka bolj dinamično. Idealno je, da si dva animatorja zapomnita sporočilo in ga povesta prosto, s svojimi besedami. V nobenem primeru naj to ne bo suhoparno branje. Animatorja morata verjeti, kar govorita, in to povedati s srcem.
- Če imate možnost, da je molitev v ločenem prostoru, v cerkvi ali kapeli, je dobrodošlo, da ga primerno opremito s simboli, ki se vežejo na letošnjo zgodbo in sporočilo. Nekaj idej:
 - Vsak dan na veliko napišete citat, ki služi kot »smer dneva« (lahko naredite smerokaz ipd.).
 - V kapeli je lahko ves čas oratorija nastavljena popotna torba, v katero lahko udeleženci in animatorji polagajo listke s svojimi prošnjami ali drugimi sporočili za Jezusa. To torbo lahko zadnji dan igre nosi Repicvil, ko gre v Aslanovo deželo, in tako njihove prošnje simbolično prenese k Jezusu.
 - V prostoru za molitev so lahko tudi simboli zgodbe iz Velike knjige življenja, iz katere bere Lučka v četrti oratorijski zgodbi: kelih, meč, drevo in grič. V njihovi sredini je lahko podstavek in na njem Sveto pismo.

1. dan: BOG NAS IŠČE – MI SE DAMO NAJTI

Simbol: zemljevid

Smer dneva: Veselite se z menoj, kajti našel sem (Lk 15,6b)! | **Vrednota:** iskanje

Pripomočki: Sveto pismo

Predlogi pesmi: Jezus se ob morju ustavi; Ko Jezus je začel učiti; Ljubezen me spreminja; Mnogo sem prehodil; Nekdo vedno išče me; Oče, ljubim te; Stvarnik zemlje in neba; V Tvojo smer



PESEM

ZNAMENJE KRIŽA

ODLOMEK IZ SVETEGA PISMA

GOSPODOVA beseda se je zgodila Jonu, Amitájevemu sinu, rekoč: »Vstani, pojdi v Ninive, veliko mesto, in kliči proti njemu, kajti njihova hudobija se je vzdignila do mojega obličja.« Jona pa je vstal, da bi zbežal v Taršiš, proč od GOSPODOVEGA obličja. Spustil se je v Jafu in našel ladjo, ki je šla v Taršiš, dal je plačilo zanj in se spustil vanjo, da bi šel z njimi v Taršiš, proč od GOSPODOVEGA obličja. GOSPOD pa je zagnal na morje močan veter, na morju je nastal velik vihar in ladji je pretilo, da se razbije. Mornarji so se prestrašili, vsak je vpil k svojemu bogu in metali so v morje blago, ki je bilo na ladji, da bi zmanjšali njen tovor. Nato so rekli drug drugemu: »Pridite, vrzimo žreb, da izvemo, zaradi koga imamo to zlo!« Vrgli so žrebe in žreb je padel na Jona. Rekli so mu: »Kaj naj storimo s teboj, da se nam morje umiri?« Morje je namreč naraščalo in divjalo. Rekel jim je: »Primate me in me vrzite v morje in morje se vam bo umirilo, saj vem, da je zaradi mene ta veliki vihar nad vami!« Prijeli so Jona in ga vrgli v morje. In morje je nehalo besneti.

(Jona 1,1–5a.7.11–12.15)

SPOROČILO

- A1:** Mnogi med vami, otroci, se še spomnite, da smo pred dvema letoma na oratoriju spoznavali zgodbo preroka Jona. Prav tega, o katerem govori odlomek iz Svetega pisma, ki smo ga prebrali.
- A2:** Prerok Jona je bil na začetku svojega poslanstva zelo podoben Evstahiju iz naše oratorijske zgodbe. Rad je nergal in nikomur okrog sebe ni privoščil ničesar dobrega. Brigal se je le zase.
- A1:** Celo ko je zaslišal Božji ukaz, da bi moral iti v mesto Ninive in tamkajšnje prebivalce posvariti zaradi njihovega slabega vedenja in življenja, se je tej nalogi poskušal izogniti in je zbežal v nasprotno smer.
- A2:** Podobno tudi Evstahij; če ga nepričakovano potovanje skozi sliko barke ne bi ujelo nepripravljenega, bi prav gotovo zbežal. Sam ne bi nikoli pristal na pot v Narnijo.
- A1:** Toda Bog ne odneha tako zlepa. Jona in Evstahija je določil za pomembno nalogo. Vedel je tudi, da ju bo ta naloga spremenila na bolje, zato ni pustil, da bi prevladala njuna strah in lenoba. Evstahij je bil hočeš nočeš pahnjen v Narnijo, Jona pa je vihar prisilil, da se je z ladje vrgel v morje, kjer ga je požrla velika riba in ga prenesla do Niniv.
- A2:** Bog ima pomembno nalogo za vse nas. Tudi za vsakega izmed vas, dragi otroci. Zato nas išče in trka na naše srce – in to na najrazličnejše načine.
- A1:** Najbolj jasno nam je razodel svojo voljo in to, da nas ima neskončno rad, po dogodkih, ki so opisani v Svetem pismu, še posebej po življenju Jezusa Kristusa. A išče nas tudi v našem vsakdanjem življenju.
- A2:** Včasih nam spregovori med molitvijo ali med sveto mašo. Spet drugič, ko se igramo in zabavamo s prijatelji. Tretjič, ko se sprehajamo v čudoviti naravi.



Ali pa preko naših staršev, učiteljev ... Pomembno je, da mu prisluhnemo in mu odgovorimo z našimi dejanji, z dobrimi deli in sočutjem do drugih ljudi.

A1: Kako pa lahko mi govorimo z Bogom, otroci? Ali kdo ve? (*Animator otroke spodbudi, da dajo nekaj predlogov.*) Z Bogom se pogovarjamo, ko molimo. Molimo pa lahko na najrazličnejše načine.

A2: Lahko na primer s prošnjami, kot so te:

PROŠNJE

(*Prošnje se lahko vnaprej razdeli med otroke, lahko pa so spontane. Odgovarjamo: »Prosimo Te, usliši nas!«*)

1. Dobri Bog, prosimo Te, da bi se imeli danes na Oratoriju lepo in da bi se naučili veliko novega.
2. Dobri Bog, prosimo Te, da bi danes zmogli biti dobri drug do drugega in si ne nagajati.
3. Dobri Bog, prosimo Te, da se danes nikomur ne bi zgodila nesreča in se ne bi nihče poškodoval.
4. Dobri Bog, prosimo Te za naše starše; blagoslavljal jih in jim pomagaj, da bodo srečni.
5. Dobri Bog, prosimo Te za revne otroke po vsem svetu, da ne bi bili nikoli več lačni.
6. Dobri Bog, prosimo Te za naše državne politike; daj jim modrosti in pravičnosti, da bodo delovali v dobro vseh nas.

MOLITEV: O, Jezus, blagoslovi me; Slava Očetu; Znamenje križa

PESEM

2. dan: BOG NAS ZDRUŽUJE – MI GRADIMO SKUPNOST

Simbol: ladja

Smer dneva: Vi pa ste Kristusovo telo in vsak zase del telesa (1 Kor 12,27). | **Vrednota:** skupnost

Pripomočki: Sveto pismo, listi npr. A5 (za vsakega udeleženca), flomastri/voščenske/barvice, model ladje ali škatla, izdelana v obliki ladje

Predlogi pesmi: Jezus, združi nas; Kakor sem jaz ljubil vas; Ko bi ljudje; Ko čutiš to; Mnogo poti; Oče, združi nas; Ta pot je kratka

PESEM

ZNAMENJE KRIŽA

ODLOMEK IZ SVETEGA PISMA

Kakor imamo v enem telesu mnogo delov, ti deli pa nimajo vsi istega delovanja, tako smo tudi mi, čeprav nas je več, eno telo v Kristusu, posamezni



pa smo si deli med seboj. Imamo različne milostne darove, pač po milosti, ki nam je bila dana. Če ima kdo dar preroštva, naj ga uporablja v skladu z vero. Kdor ima dar služenja, naj ga uporablja za služenje. Kdor ima dar učenja, naj uči. Kdor ima dar spodbujanja, naj spodbuja. Kdor daje, naj daje širokosrčno. Kdor je predstojnik, naj ga odlikuje vestnost. Kdor izkazuje usmiljenje, naj to dela z veseljem.

(Rim 12,4–8)

DEJAVNOST

Varianta 1: Otrokom razdelimo liste in barvice, voščenske ali flomastre. Povabimo jih, da narišejo sebe, vendar naj se ne pobarvajo. Na trup naj napišejo svoje ime, na roke, noge in glavo pa svoje različne darove, talente. Te liste potem zberemo v skupni škatli z obliko ladje.

Varianta 2: Otroke povabimo, naj dvignejo roko in povejo katerega od svojih talentov, darov. Te darove eden od animatorjev piše na listke in jih polaga v skupno škatlo – ladjo.

SPOROČILO

A1: Vidite, koliko različnih talentov in darov imamo. Naš največji dar pa je življenje. Nihče izmed nas si ga ni prislužil, bilo nam je dano kot darilo.

A2: Ker so nam bili življenje in vsi ti darovi dani, je prav, da smo zanje hvaležni in da jih poskušamo čim bolj izkoristiti za dobro in jih podarjati naprej.

A1: Kako pa svoje darove lahko podarimo naprej? Tako, da z njimi drugim pomagamo ali jim polepšamo dan!

A2: Če gre komu dobro matematika, lahko pri njej pomaga sošolcu, ki je bolj nadarjen za kaj drugega.

A1: Če kdo od vas rad in hitro teče, se lahko javi, ko je potrebno iti kam kakšno stvar iskat.

A2: Kdor lepo poje, lahko s svojim glasom razveseli druge in jim polepša dan.

A1: Vsi pa imamo roke in noge, s katerimi lahko drug drugemu pomagamo.

A2: O tem govori odlomek iz Svetega pisma, ki smo ga prebrali, in to so danes spoznavali tudi junaki naše oratorijske zgodbe, Evstahij, Lučka, Edmund in Kaspijan. Ko stopimo skupaj in smo drug do drugega dobri, smo nepremagljivi, naše ladje pa ne more ustaviti nobena ovira ...

A1: Ali veste, otroci, da našo in Jezusovo mater Marijo včasih kličejo tudi »morska zvezda«? Tako so jo začeli klicati mornarji, ki so se ji priporočali za varno plovbo po prostranih morjih. Prosili so jo, naj jih varuje in usmerja, tako kot so jih usmerjale zvezde na nočnem nebu, po katerih so se ravnali.

A2: Tudi mi se danes priporočimo v varstvo Mariji. Izročimo ji današnji dan in jo prosimo, naj nam pomaga naše darove uporabljati za dobro in se izogibati slabega.

MOLITEV: O, Gospa moja; Zdrava Marija; Slava Očetu; Znamenje križa

PESEM



3. dan: BOG ME SPREMINJA – JAZ SE MU DAM OBLIKOVATI

Simbol: krstni kamen

Smer dneva: Če hočeš, me moreš očistiti. (Mt 8,2) |

Vrednota: odrešenje

Pripomočki: Sveto pismo, umazana steklena posoda, škaf z vodo, gobica, čista suha krpa

Predlogi pesmi: Bojim se samote; Hodil bom, Gospod; O, Gospod, studenec vse dobrote; Ozri se name; Prerodi me, Gospod; Spremenil srca je

PESEM

ZNAMENJE KRIŽA

ODLOMEK IZ SVETEGA PISMA

Ko je Jezus nekega dne prišel z gore, so ga spremljale velike množice. In glej, pristopil je gobavec, se poklonil pred njim do tal in rekel: »Gospod, če hočeš, me moreš očistiti.« Jezus je iztegnil roko, se ga dotaknil in rekel: »Hočem, bodi očiščen!« In pri priči je bil očiščen gob. Nato mu je Jezus rekel: »Glej, da nikomur ne poveš, ampak pojdi, pokaži se duhovniku in prinesi dar, ki ga je zapovedal Mojzes, njim v pričevanje.«

(Mt 8,1–4)

DEJAVNOST

Otrokom pokažemo stekleno posodo, ki je znotraj zelo umazana (na primer od zemlje, ki se zlahka očisti). Vprašamo jih, ali bi jedli kaj, kar bi bilo v tej posodi. Nato povabimo tri prostovoljce, da nam pomagajo posodo očistiti v škafu z vodo. Ko je posoda čista in suha, otroke ponovno vprašamo, če bi zdaj jedli iz nje. Lahko jo ob tem napolnimo z bonboni, piškoti, manjšim svežim ali suhim sadjem ter jo damo otrokom, da si vsebino razdelijo.

SPOROČILO (medtem ko posoda z priboljški potuje med otroki)

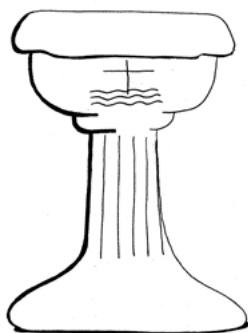
A1: Kaj bi se zgodilo, če bi dali hrano v posodo, ko je bila umazana? Hrano bi pokvarili, saj bi tudi ta postala umazana.

A2: Podobno tudi ljudje, ko delamo grehe, druge žalimo in jim nagajamo, postajamo umazani. Vendar brez skrbi; Bog nas z veseljem očisti in nam pomaga, da se spremenimo.

A1: Potrebno je le, da priznamo, kaj smo storili narobe, nam je žal in sklenemo, da bomo odslej drugačni. Bog nam takrat odpusti naše napake in nas očisti. Najbolj močno se to dogaja pri sveti spovedi.

A2: Evstahij je imel v današnji zgodbi podobno težavo. Zaradi svojega pohlepa po zlatu in denarju se je spremenil v zmaja, v pošast. Ni mogel več govoriti, dobil je trdo, grobo kožo, bruhal je ogenj in postal nevaren celo za svoje prijatelje.

A1: Toda ko je spoznal, da je ravnal narobe in sklenil, da se želi poboljšati, mu je Aslan odvzel zmajsko naravo in ga spremenil nazaj v dečka.



A2: Čeprav je poskušal, se Evstahij sam ni mogel spremeniti v dečka. Potreboval je pomoč Aslana, tako kot mi potrebujemo pomoč Boga.

A1: Bog nas želi očistiti in nas spremeniti na bolje, toda potrebno je, da se mu tudi mi pustimo oblikovati. Potrebna je naša pripravljenost.

A2: Ali ste za to, da pustimo Bogu, da nas spremeni, očisti in oblikuje? (otroke animira, dokler vsi v en glas ne zavpijejo: »Jaaaa!«)

A1: Potem pa vsi skupaj povejmo Bogu, da ga imamo radi, nato pa zmolimo kesanje ...

MOLITEV: Tebe ljubim, Stvarnik moj; Moj Bog, žal mi je; Slava Očetu; Znamenje križa

PESEM

4. dan: BOG MI GOVORI – JAZ MU PRISLUHNEM

Simbol: slušalke

Smer dneva: Govôri, Gospod, tvoj hlapec posluša (1 Sam 3,9). |

Vrednota: Evangelij

Pripomočki: Sveto pismo

Predlogi pesmi: Aleluja, naše veselje; Jezus Kristus je naš Rešenik; Danes je dan; Povzdigujem tvoje ime

PESEM

ZNAMENJE KRIŽA

ODLOMEK IZ SVETEGA PISMA

Filip je prišel v mesto Samarije in tam oznanjal Kristusa. Množice so eno-dušno prisluhnile Filipovim besedam. Poslušale so ga in gledale znamenja, ki jih je delal: veliko obsedencev so z glasnim krikom zapustili nečisti duhovi, veliko hromih in pohabljenih je bilo ozdravljenih. V mestu je zavladalo veliko veselje. V mestu Samarije je živel mož po imenu Simon, čarodej, ki je vzbujal začudenje med prebivalstvom Samarije; govoril je, da je nekaj posebnega. Vsevprek ga je občudovalo, mlado in staro. Govorili so: »On je Božja moč, ki se imenuje Velika moč.« Bili so njegovi privrženci, ker jih je že dolgo begal s svojimi čarodejstvi. Ko pa so možje in žene začeli verjeti Filipu, ki jim je oznanjal evangelij o Božjem kraljestvu in o imenu Jezusa Kristusa, so se dajali krstiti. Tudi sam Simon je sprejel vero; dal se je krstiti in se oklenil Filipa. Gledal je znamenja in strmel nad velikimi čudeži, ki so se dogajali.

(Apd 8,5–13)

SPOROČILO

A1: Velika knjiga življenja, ki jo je v današnji oratorijski zgodbi našla Lucija, ni nobena druga kot Sveto pismo, Evangelij. Brala je o Jezusovi daritvi, ko je



na križu dal svoje življenje, ker nas ima tako rad. Pa o velikem čudežu, ko je vstal od mrtvih in s tem omogočil tudi nam, da gremo po smrti v nebesa.

A2: Kelih in meč, ki ju je omenila Lucija, pomenita Jezusovo trpljenje. Drevo predstavlja križ, zeleni grič pa je Kalvarija, kjer je bil Jezus križan.

A1: Da, Sveto pismo je knjiga, ki nam prinaša najčudovitejšo zgodbo. Ne le o Jezusu, temveč o še veliko drugih ljudeh. Gotovo poznate še mnogo drugih zgodb iz Svetega pisma. Bi jih znali nekaj naštetih? (*animator spodbudi otroke, da naštejejo nekaj zgodb ali oseb iz Svetega pisma*)

A2: Tudi v odlomku o apostolu Filipu, ki smo ga poslušali prej, je evangelijska zgodba očarala in navdušila vse prebivalce Samarije. Pa ne le njih – celo čarodeja Simona!

A1: Naj očara še nas!

DEJAVNOST

Prostovoljce izmed otrok povabimo, da pridejo naprej, na slepo odprejo Sveto pismo ter preberejo prvi stavek, ki jim pade v oči. Pred tem naj se v mislih priporočijo Bogu in ga prosijo, naj jim osebno spregovori po Svetem pismu. Na takšen način lahko povabimo več prostovoljcev, odvisno od tega, koliko bo zanimanja. Prvi prostovoljec pa naj bo animator, ki bo dal zgled in pokazal spoštljiv odnos do Svetega pisma. Pomembno pri tem pa je, da tudi sami verjamemo in molimo za to, da bodo otroci odprli Božjo besedo, ki jih bo nagovorila.

MOLITEV

A2: Upam, da so te Besede iz Svetega pisma nagovorile vsakega izmed nas. Da jih bomo znali uporabiti pri vsem, kar bomo danes delali, pa se izročimo Jezusu:

O, Jezus, blagoslovi me; Slava Očetu; Znamenje križa

PESEM

5. dan: BOG ME OPOGUMLJA – JAZ MU ZAUPAM

Simbol: svetilka

Smer dneva: Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se (Mr 6,50)! |

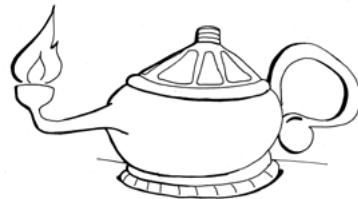
Vrednota: pogum

Pripomočki: Sveto pismo

Predlogi pesmi: Hvalnica; Na poti skozi življenje; Upaj in veruj; Ves dan, vso noč; Vsi, ki upajo vanj; Zdaj sem tu, moj Bog

PESEM

ZNAMENJE KRIŽA



ODLOMEK IZ SVETEGA PISMA

Jezus je naročil učencem, da so šli v čoln in se peljali pred njim na drugo stran; sam naj bi medtem odpustil množice. In ko je množice odpustil, je šel na goro, da bi na samem molil. Ko se je zvečerilo, je bil tam sam. Čoln pa se je medtem oddaljil že precej stadijev od brega. Valovi so ga premetavali, kajti pihal je nasprotni veter. Ob četrti nočni straži je Jezus hodil po jezeru in prišel k njim. Ko so ga učenci videli hoditi po jezeru, so se vznemirili in rekli: »Prikazen je.« Od strahu so zavpili. Jezus pa jim je takoj rekel: »Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se!« Peter mu je odgovoril in rekel: »Gospod, če si ti, mi ukaži, da pridem po vodi k tebi.« On mu je dejal: »Pridi!« In Peter je stopil iz čolna, hodil po vodi in šel k Jezusu. Ko pa je videl, da je veter močan, se je zbal. Začel se je potapljati in je zavpil: »Gospod, reši me!« Jezus je takoj iztegnil roko, ga prijel in mu dejal: »Malovernež, zakaj si podvomil?« In ko sta stopila v čoln, je veter ponehal.

(Mt 14,22-32)

DEJAVNOST

Z otroki naredimo igro zaupanja. Otroci, ki se bodo javili, zamižijo, dajo roke na prsi, se prepustijo in padejo na hrbet, za njimi pa stoji (močnejši) animator, ki jih ujame. Igro lahko izvedemo z vsemi udeleženci ali pa le z nekaterimi prostovoljci. (Če je prostovoljcev preveč, lahko z igro zaupanja zaključite po nekaj poskusih in obljubite nadaljevanje v odmoru ...)

SPOROČILO

A1: Ko ste se vrgli na hrbet in ste želeli imeti mehak pristanek, ste morali popolnoma zaupati animatorju. Če niste, je bil padec neroden in animator vas je težje ujel. Če ste mu zaupali, ste imeli več možnosti, da se vam ne bo nič zgodilo.

A2: Tako je bilo tudi v oratorijski zgodbi. Naše junake, Kaspijana, Lučko, Evstahija in Edmunda, je presenetil grozljiv temen otok, od katerega kar niso in niso mogli odveslati. Bilo jih je že pošteno strah, nato pa se je Lučka le spomnila na Aslana in ga z zaupanjem poklicala na pomoč. Takrat je tema prešla in vse je postalo svetlo.

A1: V odlomku iz evangelija, ki smo mu prisluhnili, pa se je Jezus po vodi približal učencem v čolnu. Najprej niso vedeli, da je on, in so se ga bali. Ko jim je zagotovil, da se jim ni česa bati, se je apostol Peter opogumil. Tudi on je želel hoditi po vodi.

A2: Saj, dokler je zaupal Jezusu, mu je šlo. Toda ko je začel gledati v vodo in poslušati bučanje vetra, je izgubil zaupanje in se začel potapljati. Reševal ga je ponovno kdo drug kot Jezus ...

A1: Prav nič drugače ni tudi v našem življenju. Jezus je vedno z nami, če ga le želimo videti in imeti ob sebi ter če ga prosimo za pomoč.

A2: Prav tako so ob nas naši angeli varuhi. Varujejo nas in Boga prosijo za nas.

A1: Zakaj jih ne bi danes prosili, naj nas spremljajo in varujejo pri našem delu, igri in druženju?

MOLITEV: Sveti angel; Slava Očetu; Znamenje križa

PESEM



6. dan: BOG JE Z NAMI – NISMO SAMI

Simbol: trta

Smer dneva: Ostanite v meni in jaz v vas (Jn 15,4a). | **Vrednota:** Božje spremstvo

Pripomočki: Sveto pismo, listi npr. A5 (za vsakega udeleženca), flomastri/voščenke/barvice

Predlogi pesmi: Kakor je bil ta kruh; Moj Jezus, Rešitelj; Nasmeh v očeh; Naš najboljši brat; Nebeški Jeruzalem; Ti me vodiš, Gospod; V življenje z Jezusom

PESEM

ZNAMENJE KRIŽA

ODLOMEK IZ SVETEGA PISMA

Po Jezusovem vstajenju se je enajst učencev odpravilo v Galilejo na goro, kamor jim je Jezus naročil. Ko so ga zagledali, so se mu do tal priklonili, nekateri pa so dvomili. Jezus je pristopil in jim spregovoril: »Dana mi je vsa oblast v nebesih in na zemlji. Pojdite torej in naredite vse narode za moje učence: krščujte jih v ime Očeta in Sina in Svetega Duha in učite jih izpolnjevati vse, karkoli sem vam zapovedal! In glejte: jaz sem z vami vse dni do konca sveta.«

(Mt 28,16–20)



DEJAVNOST

Vsak otrok na list papirja nariše vse osebe, ki mu v življenju stojijo ob strani, na katere se lahko zanese, jim zaupa ... Animator, ki vodi molitev, jih po risanju povpraša, koga vse so narisali oz. kdo jim stoji ob strani.

SPOROČILO

A1: Res, v življenju imamo kar nekaj ljudi, na katere se lahko vedno zanesemo. Navadno so to najprej naši starši, pa bratje, sestre in prijatelji.

A2: Prav tako vam ob strani stojijo tudi učitelji v šoli, pa g. župnik, katehistinje in mi, animatorji na oratoriju.

A1: V oratorijski zgodbi so se Kaspijan, Evstahij, Lučka in Edmund lahko trdno zanesli drug na drugega, toda bil je še nekdo, ki jim je obljubil, da jih nikoli ne bo pustil samih, tudi ko bodo zapustili Narnijo.

A2: Hej, ampak ali ni Jezus v odlomku iz Evangelija, ki smo ga prebrali, nekaj podobnega obljubil svojim učencem? Rekel je: »Jaz sem z vami vse dni do konca sveta!« Aslan pa je rekel, da se v našem svetu, v svetu Evstahija, Lučke in Edmunda, imenuje drugače! Ali misliš ... Ali misliš, da bi bilo možno, da ... Da bi bil Aslan – Jezus?

A1: Hm, zanimivo razmišljaš! Ne vem ... Mogoče. Vem pa nekaj drugega: da je Jezus Božji sin in da je vedno z nami, zato nikoli nismo zares sami!

A2: Ampak ... Jaz sem večkrat sam, nikogar ni ob meni in Boga še nikoli nisem videl iz oči v oči ... Včasih kar malo dvomim, ali res obstaja ...

A1: No, potem pa mi povej to: Ali verjameš, da obstaja zrak?

A2: Seveda verjamem. Ne le, da obstaja, zrak je nujno potreben, da lahko sploh živim! Diham ga in moja pljuča iz njega srkajo kisik, brez katerega ne bi mogel živeti!

A1: Toda, kako verjameš, da zrak obstaja? Ali si ga že kdaj videl?

A2: Ne ... Ne, videl ga pa res še nisem ... Mislim pa, da vem, kaj mi želiš povedati ...

A1: Bog je za nas tako kot zrak. Ves čas nam je na razpolago, da ga dihamo, z Njim smo neprestano povezani, je okrog nas in v nas, pa vendar je za oči neviden.

A2: Uau, na takšen način pa še nisem razmišljal o Bogu.

A1: Da, On je vedno z nami, zato nikoli nismo sami. In, veš kaj: uporablja najnaprednejšo tehnologijo!

A2: Res?! Kakšno tehnologijo?

A1: Da govoriš z njim, ne potrebuješ ne mobitela, ne pametnega telefona, ne Twitterja ali Skypa. Prav tako mu lahko stvari, ki se ti dogajajo, kadarkoli všečkaš, ne da bi obiskal svoj Facebook profil. Z Njim se lahko pogovarjaš direktno, brez ovir, na glas ali pa le v mislih – vse sliši.

A2: Torej lahko rečeva, da je Bog le eno molitev stran od nas?

A1: Da, res.

A2: Če je tako, zakaj pa ga ne bi kar zdaj kontaktirali in mu povedali, da smo veseli, da je z nami?

A1: Odlična ideja. Predlagam, da za to uporabimo molitev Oče naš, ki nas jo je naučil sam Jezus. Zmolimo jo skupaj in se Bogu priporočimo za današnji dan.

MOLITEV: Oče naš; Slava Očetu; Znamenje križa

PESEM



Katehzeze za uduležence



1. BOG NAS IŠČE – MI SE DAMO NAJTI

Vrednota: ISKANJE	Simbol: ZEMLJEVID
Smer dneva: Veselite se z menoj, kajti našel sem! (Lk 15,6b).	
Cilji:	
– spoznavni: Spoznati, da sem tako dragocen, da me Bog išče. – doživljajski: Doživeti izkušnjo iskanja in veselje ob najdenju. – dejavnostni: Poiskati v sebi in bližnjih Božje sledi.	

SKUPNI UVOD

A. OBNOVITEV ZGODBE – vsebina:

- Danes smo v zgodbi spoznali junake, ki nas bodo spremljali skozi teden. Kako je ime trem osebam, ki so se med seboj pogovarjale? Evstahij, Lučka in Edmund. Vsakemu bomo odvzeli predzadnjo črko imena, ki jo bomo potrebovali malo kasneje. Katere črke so to? I, K, N. Animator jih položi na vidno mesto.
- Komu so se te tri osebe kasneje pridružile? Kralju Kaspijanu. Njemu bomo odvzeli tretjo črko v imenu. Pa tudi kralju bomo odvzeli tretjo črko. Kateri dve črki sta to? S in A.
- Sedaj pa potrebujemo še dve črki. Kako se je imenovalo morje, v katerem so se osebe znašle? Narnijsko morje. Morju vzamemo zadnjo črko – to je E, Narniji pa predzadnjo – to je J. Torej E in J.
- Kaj se je dogajalo na morju? Kaj so počele te osebe? Kako je ime tisti osebi, zaradi katere potujejo in raziskujejo? In kaj se dogaja v zgodbi?

B. VREDNOTA – iskanje

Voditelj med udeležence razdeli liste, na katerih so premetane posamezne črke vrednote dneva (npr. I, K, N, S, A, E, J). Iz črk sestavijo besedo: ISKANJE.

C. SIMBOL – zemljevid

Kakšen bi lahko bil simbol za iskanje? Če se na poti izgubimo, kaj bi nam prišlo najbolj prav? Zemljevid, po možnosti takšen, da ga znamo prebrati.

Da lahko nekaj iščemo, pa moramo stvar že prej poznati. Saj se strinjate, da vedno iščemo stvari, ki smo jih nekoč že videli ali imeli, in ne tistih, s katerimi se še nismo srečali. Tudi kraje, ki jih iščemo, smo že prej slišali zanje. In tudi ko iščemo, smo vedno nekam namenjeni – in vemo kam.

D. VAL DNEVA (sestavljajo morje skozi celotni teden)

Je bil kdo od vas že kdaj izgubljen? In ko so vas drugi našli, ste bili verjetno zelo veseli. Danes bomo še velikokrat slišali, naj se veselimo, ko najdemo. Tudi



Jezus nam pravi, naj se veselimo z njim, kajti nekaj je našel. Več o tem, kaj je iskal in kaj je našel, boste izvedeli pri katehezi.

Val izpišemo ali nalepimo na vidno mesto

E. POVZETEK

V današnji zgodbi smo slišali, da so vsi, razen Evstahija, iskali Aslana. Pravzaprav je bil Aslan tisti, ki je iskal Evstahija, le da Evstahij tega še ni vedel. Podobno pa je tudi z nami. Mi iščemo Boga, a dejansko tudi Bog išče nas. Želi si, da bi ga iskali, a pušča nas v svobodi, da se odločimo sami. Iskati njega pa ni vedno lahko in zato potrebujemo zemljevid, ki nam pomaga. In če zemljevida sami ne znamo prebrati? Kaj naredimo potem? Poiščemo legendo, ki nam bo pokazala, kako brati zemljevid. Legenda so ljudje, ki so že našli Boga in ki vedo za pot (starši, duhovniki, kateheti, animatorji, dobri ljudje, pomagajo pa nam tudi Sveto pismo in lepi zgledi). Bog nas vabi, da se veselimo v tem, kar smo, kar iščemo in kar najdemo.

A – ZA MLAJŠE

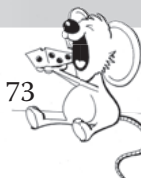
Pripomočki: plakati, barvice, vodene barve, vodo, brisačke, pisala, sestavljanka s simbolom dneva, listi s simbolom in molitvijo, kipek Marije, svečo, Sveto pismo, figurice ovč in pastirja, iz tršega papirja izrezane ovce, vata, lepilo.

SPOZNAVANJE

Če se otroci v skupini ne poznajo, na prvi dan več časa namenite spoznavanju drug drugega. Ker se boste ves teden srečevali, je pomembno, da otroci že na začetku začutijo, da so del skupine.

Pripravite večji plakat z obrisom ladje. Če ima skupina že določeno ime, ga lahko vpišete v ladjo, drugače si ime, ki bo skupino povezovalo, izberete sedaj in ga zapišete na ladjo. Otroke povabite, da dajo na začetku na ladjo svoj »pečat«, s katerim bo označeno, da so del posadke: za manjše predlagam, da na ladjo odtisnejo svojo dlan (pripravite razredčeno barvo, v katero otroci namočijo dlani, ter vodo in brisačo, da se otroci nato umijejo), vi pa poleg dlani zapišete njihovo ime. Večji naj dlan obrišejo in sami poleg dlani zapišejo ime. Ko se otroci posedejo nazaj na svoja mesta, jih povabite, da vsak še enkrat pove svoje ime, ob tem pa otrokom zastavite še kakšno vprašanje. Npr.: Koliko ljudi živi v tvoji hiši? Kako jim je ime? Kaj radi počnete s svojo družino? Kaj vse bi vzel s seboj, če bi šel na potovanje z ladjo? Česa zagotovo ne bi pozabil doma? ...

ALI UVODNA MOTIVACIJA: Animatorji narišejo simbol dneva na trši papir ter sliko razrežejo na več delov. Otrokom na začetku razložijo, da bodo na sestavljeni sliki opazili predmet, ki nas spominja na vrednoto današnjega dneva. Otroke med sestavljanjem spodbujamo, da ugibajo, kaj nastaja. Ko ugotovijo, naj sliko sestavijo do konca. Ko končajo z delom, otroke vprašamo, na kaj jih ta predmet spominja, ali so ga že kdaj uporabili, bili v stiku z njim, za kaj se uporablja, kaj se z njim počne ... Animator (ali starejši otrok) njihove asociacije zapisuje na plakat.



Animator pove, da današnji simbol – zemljevid – predstavlja vrednoto »iskanje«. Otroke lahko vprašamo še, če so kdaj že kaj/koga iskali, s čim/kom so si pri iskanju pomagali, ali je kdaj kdo iskal njih, so se že izgubili, ali so šli že kdaj h komu na obisk in so ga morali iskati ...

Tisti, ki nas vsak dan išče, je zagotovo Bog. Danes mu bomo odgovorili z molitvijo, ki je kot nekakšen zemljevid, ki nas pripelje do Njega.

MOLITEV

Vsak dan bomo spoznali in obnovili eno izmed molitev, ki jih otroci sicer srečujejo vsak dan. Molitev imejmo pripravljeno – predlagamo, da molitev z velikimi tiskanimi črkami napišete na drugo stran pobarvanke, ki jo otroci barvajo v povzetku kateheze, da jo bodo lahko odnesli domov.

Ob vsaki molitvi na sredino prostora pripravimo kipec, svečo in Sveto pismo. Če je le mogoče, animator otrokom pove kakšno informacijo glede posamezne molitve: kdaj je nastala, kdaj jo še posebej molimo ... Če otroci katere izmed molitev še ne poznajo, jih le-to naučimo in jo tudi večkrat zmolimo, tako da jo res utrdijo.

Današnja molitev: ZDRAVA MARIJA (latinsko: Ave Maria)

Kipec: Marija

Pesem: O Marija, o Marija

Animator vpraša otroke, če prepoznajo osebo, ki jo predstavlja kipec. Marijo. Nato pove nekaj o molitvi:

Latinska beseda »Ave« pomeni pozdrav, torej »Zdrava«. V molitvi beseda *zdrava* pomeni prevod pozdrava – *zdrava, pozdravljena*. Prvi del molitve (Zdrava Marija) izhaja iz Svetega pisma. »*Zdrava, Marija, milosti polna, Gospod je s teboj,*« so besede nadangela Gabriela, ko je prišel k Mariji. Zapisane so v Lk 1,26–38. Besede »*Blagoslovljena si med ženami in blagoslovljen je sad tvojega telesa Jezus.*« pa so pozdrav Elizabete, ko jo je obiskala Marija. Zapisane so v Lk 1,39–45.

V imenu Očeta ... Zdrava Marija ... Slava Očetu ... V imenu Očeta ...

VSTOPNO MESTO

Otroke spomnimo na zemljevid, ki je simbol današnjega dneva, in jih vprašamo, pri čem nam pomaga zemljevid. Pri orientaciji v prostoru, pri iskanju krajev ... Tudi otroci bodo danes nekaj iskali. V prostoru, kjer smo, skrijemo pol toliko ovčk (figurice iz jasic), kolikor je otrok. Otroci naj predmete iščejo v paru. Vsak par naj dobi preprost zemljevid, na katerem je označeno mesto ovčke. Vsak par mora najti eno ovčko. Bodimo pozorni, da figuric ne skrijemo preveč. Cilj je namreč, da otroci ne le iščejo, ampak tudi najdejo in se ob tem veselijo. Otroci naj najdene ovce postavijo ob kipec na sredini prostora.

OZNANILO

Podobno, kot smo mi danes iskali ovce, morajo včasih tudi pastirji iskati izgubljene ovce, ki zaidejo s paše. O iskanju ovc nam govori tudi Sveto pismo. V roke primem Sveto pismo in ga odprem na strani odlomka Lk 15,4–6.

»Kdo izmed vas, ki ima sto ovc, pa izgubi eno od njih, ne pusti devetindevetdesetih v puščavi in gre za izgubljeno, dokler je ne najde? In ko jo najde, jo vesel zadene na rame. Ko pride domov, skliče prijatelje in sosede ter jim pravi: »Veselite se z menoj, kajti našel sem ovco, ki se je izgubila.«

Odlomek animator zaigra. V pomoč naj nam bodo ovce, ki so jih našli otroci. Poleg le-teh potrebujemo še pastirja, ki bo pripovedovalec odlomka iz Lukovega evangelija. Potrudite se, da »pastir« na pamet pripoveduje besede iz evangelija (ob igranju lahko seveda tudi berete). Hkrati naj skrije ovco, ki jo je izgubil, nato pa jo spet »najde« in se veseli skupaj s prijatelji – tu lahko na sredino položite sliko, kjer je skupaj zbranih več nasmejanih ljudi, ki se skupaj veselijo.

Otroke povabimo, da v nekaj trenutkih tišine premislijo, kaj vse so videli in slišali. Nato jih vprašamo:

Kdo je pripovedoval besede iz evangelija? Kaj je delal? Koliko ovc je imel? Kaj se je zgodilo eni izmed njih? Kaj je pastir naredil, ko jo je našel? Jezus je dobri pastir, ki nas z besedami iz Svetega pisma vodi in hrani v življenju. Mi smo njegove ovce. Če kdo izmed nas naredi kaj narobe, odide s poti, ki mu jo kaže Jezus, ga Jezus ne zapusti. Išče ga. Kako se počuti Jezus, če se nekdo izgubi? Žalosten je. Kaj stori Jezus, ko zopet najde tistega, ki se je izgubil? Veseli se ga. Veseli se skupaj s svojimi prijatelji (Kdo so njegovi prijatelji? Svetniki, otroci, mame, očetje, babice, dedki, učitelji ...).

Vsi mi smo Jezusovi prijatelji. On nas ima zelo rad in želi, da smo dobri, da se ne izgubimo. Mi smo ovce Dobrega pastirja. On nas vsak dan išče, nas želi obiskati in se preko molitve tudi pogovarja z nami.

DEJAVNOST

Vsakemu otroku damo okrogel papirnat krožnik (lahko je tudi krog, izrezan iz tršega papirja), ki predstavlja trup ovce. Otroci ga oblepijo z vato. Nato iz tršega papirja izrežejo glavo in jo dopolnijo z očmi, ušesi, nosom in usti. Če so otroci spretnejši, lahko ovco še dodatno okrasijo. Ovco na vrhu preluknjamo, skozi luknjo napelje-mo vrvico in tako naredimo obesek za na vrata oz. sliko.

Primer pobarvane ovce:

POVZETEK

Zemljevid, ki so ga otroci dobili že na začetku pri molitvi, naj za povzetek kateheze še pobarvajo, okrasijo Na koncu še enkrat poudarimo, da nas Jezus vedno vztrajno išče in želi, da se ne bi nikoli izgubili.

B – ZA STAREJŠE

Pesmi: Povabil si me, Gospod; Cesta zvabila me je; Gospod, moj Bog; Hočem s teboj, Gospod; Ko čutiš to; Jezus prava je pot; Vesolje naj te slavi; Poj in praznuj.



mlajši





Pripomočki: plakat za labirint, krede, ovire, pisala, barvice, flomastri, listki za simbole, listi A4 za vsakega udeleženca, Sveto pismo.

MOLITEV

Znamenje križa.

Animator: Preden me je Bog poklical v življenje, mi je namenil poslanstvo, ki naj bi ga izpolnil na zemlji. Za to mi je dal sposobnosti in čas.

Prosimo ga v molitvi, da se bomo znali veseliti svojih darov in jih s pridom uporabljati. Predvsem pa, da bi s svojimi talenti in darovi izpolnili svojo nalogo, ki nam je dana.

Oče naš.

Vsi (pripravi listke!): Naj bo slavljen Gospod, ker je uslišal glas moje prošnje.

Gospod je moja moč in moj ščit, vanj je zaupalo moje srce.

Prejel sem pomoč in srce mi vriska, s svojo pesmijo se mu zahvaljujem.

(Ps 28)

Slava Očetu. Znamenje križa.

VSTOPNO MESTO

V uvodnem delu namenimo kratek čas spoznavanju z različnimi spoznavnimi dinamikami ali igrami. Lahko izberete tudi eno izmed spodnjih dinamik:

Možnost 1: Labirint

Na sredino postavimo velik plakat z labirintom. Labirint lahko tudi izdelamo iz pripomočkov, ki so nam na voljo v prostoru, lahko pa ga s kredami narišemo na dvorišče ali parkirišče. Pomembno je le, da ima labirint vsaj toliko izhodov, kolikor je udeležencev v skupini. Udeležence nato povabimo, da vsak nariše en simbol, ki ga predstavlja, in ga postavi na enega izmed izhodov labirinta.

Nato se udeleženci zberejo pri vseh vstopih v labirint in začnejo z iskanjem prave poti. Iščejo pot, ki jih pripelje do izhoda. Ker se bodo med potjo srečevali, se pozdravijo in vsak pove eno lastnost o sebi, nato pa nadaljujeta vsak svojo pot. Ko pride udeleženec do izhoda, skuša ugotoviti, čigav cilj je našel (na čigavem simbolu stoji). Ko ugotovi pravo osebo, se ta predstavi in nadaljuje tako, da ona poišče pravega lastnika, dokler se krog udeležencev ne zaključi. Smiselno bi bilo, da v igri sodelujete tudi animatorji. Sama predstavitev je namenjena temu, da se kot skupina povežete med seboj in se morda spoznate v lastnostih, ki vas opogumljajo v življenju in vašim prijateljem niso splošno znane.

Možnost 2: Skrivalnice

Starejši otroci se vedno manj prepuščajo igram, ki so jim bili včasih zelo predani. Povabite jih, da se spomnijo priljubljenih skrivalnic, in določite čas, ki ga imajo udeleženci na voljo za skrivanje. Kdor je zadnji najden, je naslednji pri



štetju in iskanju. Preden se igra nadaljuje, se zadnji najdeni predstavi s svojimi dobrimi lastnostmi, ki jih nosi v sebi, ostalim v skupini.

Možnost 3: Kači se lovita

Naključno ustvarimo dve skupini igralcev. Postavijo se v kolono in drug drugega primejo za ramena. To predstavlja dve kači. Prvi igralec iz vsake skupine skuša ujeti zadnjega igralca iz nasprotne skupine. Če ga ujame, se igra ustavi; ujetnik se predstavi ter pove, zakaj je on dober in se ga spleča imeti v skupini (pove eno dobro lastnost o sebi). Nato se postavi na čelo kače in lovi zadnjega člana svoje prejšnje ekipe.

Po uvodni igri, ki ste jo izbrali, vsak udeleženec pomisli, kako se je počutil v igri (ko ga je nekdo odkril preko simbola, ga našel v skrivališču ali pa ujel rep kače). Si bil vesel, ko te je nekdo našel? Si se ga razveselil? Kaj pa v vsakdanjem življenju? Se te je kdo resnično razveselil, ko si prišel na obisk, ko si ga srečal na ulici ali pa si ga celo iskal in našel? In obratno: Si ti vesel, ko srečaš drago osebo?

Veseli in zadovoljni smo, ko doživimo, da v življenju nekomu nekaj pomenimo in se nas veseli. Lepo je tudi, ko doživimo, da nas nekdo poišče. Ne zato, ker bi od nas imel kakšno korist, ampak preprosto zato, ker smo in kar smo. Vsak od nas je dragocen za nekoga, predvsem pa za Boga. On nam je podaril življenje in se nas veseli. Želi, da bi hodili po pravi poti, zato nas išče in spodbuja k lepemu življenju, kar pomeni, da bi bili dobri, pošteni, iskreni ...

OZNANILO

V današnji zgodbi smo slišali, da sta si Lucija in Edmund želela nazaj v Narnijo, kjer živi Aslan, Evstahij pa si srečanja z njim ni želel. Toda Aslan se je želel srečati z Evstahijem. Podobno je tudi z nami. Mi večkrat ne vemo, ali si želimo srečanja z Bogom ali ne, on pa nas vztrajno išče in čaka, da mu odpremo svoje srce. Smo kot izgubljeni, Bog pa nas išče.

Sveto pismo pravi takole:

Kdo izmed vas, ki ima sto ovc, pa izgubi eno od njih, ne pusti devetindevetdesetih v puščavi in gre za izgubljeno, dokler je ne najde? In ko jo najde, jo vesel zadene na rame. Ko pride domov, skliče prijatelje in sosede ter jim pravi: »Veselite se z menoj, kajti našel sem ovco, ki se je izgubila.«

(Mt 15,4–6)

Trenutek tišine, da odlomek odmeva v njih.

Slišali smo, da ima pastir veliko ovc. Koliko? Res je, pastir ima 100 ovc. A če jih ima 100 in se mu ena izgubi, zakaj jo želi iskati, če pa ima doma še 99 ovc? Da, vse ima rad in prav vsaka mu je dragocena. Tudi za eno samo, ki se mu izgubi, je pripravljen tvegati vse, da jo najde. In ko jo najde, jo vesel sprejme in se veseli skupaj s svojimi prijatelji.

Kaj pa to pomeni za nas? Smo mi ovce? Ne, ampak Jezus uporabi primerjavo iz pastirskega življenja, ker zase pogosto pravi, da je on pastir in ovce so simbol za ljudi. Smo tudi ljudje lahko kdaj izgubljeni? Da, po grehu prvega človeka smo





bili vsi ljudje izgubljeni. Nihče ni mogel priti v nebesa, vendar pa je Bog poslal svojega Sina, da bi nas poiskal in odrešil. Želi si, da bi vsak od nas lahko prišel v nebesa in da bi bil srečen že tu na zemlji. Bog je tako pripravljen za nas storiti vse; le če mi dovolimo, da nas najde. In kako nas lahko najde? Tako, da mu prisluhnemo in skušamo živeti po evangeliju (dobra dejanja, primerne besede, pomoč, sočutje, vztrajnost ...). Pravzaprav ni tako težko, kot se nam zdi. Jezus je z nami ves čas, od nas pa je odvisno, ali mu dovolimo vstopiti v srce in mu prisluhnemo.

Angleški slikar Holman W. Hunt (1827–1910) je na eni od svojih slik upodobil Jezusa, ki stoji pred vrati. Preden bi naredil še zadnje popravke in sliko dal na razstavo, je želel vedeti, kaj o njej menijo ljudje. Vsi so pohvalili skrivnostno Jezusovo podobo pred temačno hišo. Nihče ni našel nobene pomanjkljivosti, naenkrat pa je nekdo zaklical: »Mojster, zdi se mi, da nekaj manjka na vratih v hišo. Kako naj Gospod vstopi, če vrata nimajo kljuka?« »Priatelj, prav imaš,« je odgovoril slikar. »Res nisem naslikal kljuka na vratih hiše. Kaj mislite, zakaj? Vrata, na katera trka Gospod, se lahko odprejo samo od znotraj!«

Bog želi mojo srečo, a se mi ne vsiljuje. Vedno je pred vrati mojega srca, toda samo jaz mu jih lahko odprem in ga povabim, da vstopi in mi je blizu v mojem veselju, pa tudi v žalosti, hrepenenjih, razočaranjih in bolečinah. Želi mi pomagati, da v življenju najdem pravo pot! Tisto, ki mi bo pomagala, da bom v življenju srečen. Tudi v današnji zgodbi smo slišali, da Aslan išče Evstahija, ta pa ga ne želi. Ampak Aslan pušča sledi in tudi Bog pušča sledi v našem življenju. Od nas je torej odvisno, če jih vidimo.

DEJAVNOST

Možnost 1

V vsakem izmed nas Bog pušča sledi, nekaterim večje, drugim manjše. Danes bomo poiskali Božje sledi v nas samih in v naših bližnjih. Že na začetku, ko smo se predstavljali, smo predstavljali naše dobre lastnosti. Tudi sedaj bomo naredili tako. Vsak bo dobil en A4-list, na vrh katerega napiše svoje ime, nato pa v urinemu kazalcu potuje list v krogu, na katerega vsak udeleženec napiše eno dobro stvar o sebi, katere ime je napisano na listu. Ko list pride nazaj k lastniku, le-ta lahko vidi, kaj drugi na njem cenijo. Da ne bo ponavljanja, vsak svoj delček napisanega prepogne, da naslednji ne vidi tistega, kar je bilo napisano predhodno. Tako naredijo vsi udeleženci. Ko se krog zaključi, vsak pri sebi prebere lastnosti, ki so mu jih dali drugi, in jih poveže s tistimi, ki jih sam ceni na sebi. Svoje lastnosti nato deli z drugimi. To so tiste Božje sledi, ki jih Bog pušča v nas. To, kar drugi vidijo na tebi dobrega, to je Bog položil vate, ti pa sodeluješ tako, da darove in talente, ki jih imaš, razvijaš, jih deliš naprej in s tem sam duhovno rasteš ter osrečuješ druge okoli sebe. (Možnost uporabite po presoji resnosti v skupini in če se v skupini dobro poznajo, da ne bi prišlo do neprimerne pisanja ali prizadetosti).

Možnost 2

Vsak udeleženec dobi list. Nanj vsak napiše, kaj je doslej Bog že storil zanj (morda jim bo potrebno pomagati). Kdaj sem v življenju že doživel, da me je Bog srečal oz. našel (npr. krst, obhajilo, spoved, molitev, lepi, težki dogodki ...)?

Podaril mi je življenje (rojstvo), podaril mi je Božje življenje (krst), odpustil mi je grehe (spoved), dal mi bo/ja darove Svetega Duha (birma), ko mi je bilo težko, mi je pomagal, dal mi je spodobnost lepega petja, igranja, risanja. Sem dober športnik, zelo dober učenec ... To lahko izvedete tako, da udeleženec na list nariše pot od rojstva do današnjega dne. Na tej poti nato označi, kdaj se je rodil in kdaj je prejel sv. krst. Označi čas, ko je prvič vstopil v šolo in v veroučno šolo. Čas, ko je bil prvič pri sv. spovedi in je nato pri svetem obhajilu prvič prejel Jezusa v srce. Hkrati pa naj ta pot vsebuje tudi talente in darove, ki jih ima vsak posameznik. To vključuje tudi skupine, v katere je posameznik vključen. Ob zaključku animator poudari, da so to darovi, ki jih v našem življenju pušča Bog, so sledi, ki nam dajejo vedeti, kaj je prav in kaj ne. Od nas pa je odvisno, ali smo tega veseli in mu dopuščamo, da v nas deluje še naprej.

Saj veste: »**Veselite se z menoj, kajti našel sem.**« Morda je danes tudi izmed vas kdo našel del sebe, ki mu v življenju ni pomenil dovolj. Veselite se, da Bog deluje v vas.

2. BOG NAS ZDRUŽUJE – MI GRADIMO SKUPNOST

Vrednota: SKUPNOST	Simbol: LADJA
Smer dneva: Vi pa ste Kristusovo telo in vsak zase del telesa (1 Kor 12,27).	
Cilji:	
– spoznavni: Spoznati, da me pristne vezi prijateljstva osrečujejo. – doživljajski: Doživeti moč skupnosti. – dejavnostni: V Jezusovi prisotnosti skupaj nekaj naredimo.	

SKUPNI UVOD

A. OBNOVITEV ZGODBE – vsebina:

- Kdo je glavni junak današnje zgodbe?
- Kaj je Evstahij delal med viharjem na ladji? Kaj pa ostali? Kdo od njih je doživel moč skupnosti?
- Kje so pristali po viharju? Kaj je bilo potrebno storiti, ko je bila ladja vsa razbita? So delali vsi?
- Kam se je umaknil Evstahij, medtem ko so drugi popravljali ladjo? Kaj je doživel tam?
- Kako se je Evstahij počutil kot zmaj? Kaj se je odločil?
- Ali so ga drugi člani posadke prepoznali? So ga sprejeli nazaj? Kako se je Evstahij počutil ob tem?

B. VREDNOTA – skupnost

Voditelj med udeležence razdeli liste, na katerih so premetane posamezne črke vrednote dneva (npr. KNTSSPOU). Iz črk sestavijo besedo: SKUPNOST.



C. SIMBOL – ladja

Kakšen bi lahko bil simbol za skupnost? Udeleženci oratorija naštevajo. Voditelj jih vpraša, kako se reče največjemu delu cerkve – kjer običajno sedimo verniki.

Eden od animatorjev prinese simbol in ga postavi v osrednji prostor oz. na prostor, ki ga imate namenjenega za to.

Voditelj vpraša udeležence: Kaj je vrednota dneva? Kaj je simbol dneva? Zakaj je ladja simbol za skupnost? Udeleženci oratorija na kratko povedo svoja razmišljanja, voditelj jih pri tem usmerja.



D. VAL DNEVA

Kdo od vas ima telo? Čudno vprašanje, saj je odgovor sam po sebi razumljiv. Na/v telesu imamo veliko udov in vsak je pomemben.

Pri krstu je vsak od nas stopil na 'ladjo' – v Cerkev – in postal del skupnosti kristjanov. Cerkev je Jezusovo skrivnostno telo. Vsak kristjan je en ud na/v tem telesu. Naš današnji val dneva nam bo osvetlil vrednoto dneva – skupnosti: Zapisal ga je apostol Pavel: »Vi pa ste Kristusovo telo in vsak zase del telesa« (1 Kor 12,27).

Pri katehezi, ki bo sledila, bomo natančneje videli, kaj to pomeni.

E. POVZETEK

V današnji zgodbi je posadka doživela moč skupnosti, ko so z združenimi močmi dosegli, da se ladja med viharjem ni potopila. Prav tako so jo s skupnimi močmi popravili. Evstahij se ni hotel vključiti, pa vendar ni bil srečen, ko je bil tako sam. Kasneje pa je tudi on doživel moč skupnosti. Se vam kdaj zgodi, da se v kakšni skupini težko vključite? Morda smo tudi na oratorij včeraj prišli malo plaho – z vprašanji, kaj in kako bo. Otroci, ste videli, kako so vas animatorji lepo sprejeli? Tako so nam vsaj malo pokazali, kako pa nas Bog sprejema. Bog nas združuje v skupnost, mi pa jo pomagamo graditi. Tudi na današnjem oratoriju se želi vsak potruditi, da bo tako.

A – ZA MLAJŠE

Pripomočki: sestavljanica s simbolom dneva, kip Marije, križ, pisala, Sveto pismo, listki z molitvijo O Gospa moja, plakat – obris človeka, pesmarice, odpadna embalaža, lepilo, škarje, barve, listki s pobarvanko simbola.

UVODNA MOTIVACIJA

Animatorji že v pripravi na katehezo narišejo simbol dneva ali prilepijo sliko simbola na trši papir ter sliko razrežejo na več delov, da nastane sestavljanica.

Otrokom na začetku razložijo, da bodo na sestavljeni sliki opazili predmet, ki nas spominja na vrednoto današnjega dneva. Otroke med sestavljanjem spodbujamo, da ugibajo, kaj nastaja. Ko ugotovijo, naj sliko sestavijo do konca. Ko končajo z delom, otroke vprašamo, na kaj jih ta predmet spominja, ali so ga že kdaj uporabili, bili v stiku z njim, za kaj se uporablja, kaj se z njim počne ... Animator (ali starejši otrok) njihove asociacije zapisuje na plakat.

Animator pove, da današnji simbol »ladja« predstavlja vrednoto »skupnost«. Otroke lahko vprašamo še: Ste kdaj že bili s kom na ladji? Ali poznate kakšno zgodbo o ribiški ladji in ribičih? Kaj počnejo ljudje na ladji? Kdo vodi ladjo? Kapitan. Kako mora delovati posadka, ki ladjo krmari? ...

Tisti, ki nas vsak dan združuje, je zagotovo Bog in tudi Božja mati Marija.

MOLITEV

Današnja molitev: O Gospa moja

Kipec: Marija

Pesem: Ti si moja gospa

Animator vpraša otroke, če se spomnijo, katero molitev smo včeraj molili (Zdrava Marija) ter kaj so si zapomnili o Mariji. Nato pove, da smo včeraj v molitvi na nek način spoznavali Marijo, danes pa bomo spoznali molitev, v kateri se njej izročamo.

Molitve O Gospa moja molimo zjutraj in tako njej izročamo sebe. Imenujemo jo naša mati in ji zaupamo vse svoje telo, misli, besede in dejanja. Izročimo ji svoje oči, svoja ušesa, svoja usta in svoje srce, tako se ji celi predamo. Izročimo ji vse misli, ki jih bomo imeli v tem dnevu, vse besede, ki jih bomo izrekli, in tudi tiste, ki jih bomo slišali. Izročimo ji tudi svoja dejanja, ki jih bomo storili, ter vse, kar bo naše srce čutilo. Tako pokažemo zaupanje v Marijo, da bo ona naša vodnica v tem dnevu. Na koncu pa izrečemo še besedo »amen«, ki je aramejska beseda in pomeni »tako naj se zgodi«. S tem potrdimo, da si to res želimo.

V imenu Očeta ... O Gospa moja ... V imenu Očeta ...

VSTOPNO MESTO

Igra: Gordijski voz

Animator otroke spomni, da smo tudi mi vsi skupnost bratov in sester ter skupnost prijateljev, med katerimi so posebne vezi. Nato otroke razporedi v krog. Naroči jim, naj zaprejo oči, iztegnejo roki ter stopijo en korak naprej. Vsak otrok nato stoji pri miru, poskuša najti dlani nekoga in ju prime*. Ko vsak otrok z obema rokama drži nekoga drugega za dlani, jih povabimo, da odprejo oči. Nato stopijo korak nazaj in poskušajo odvozlati prepleteno verigo ter ustvariti krog. Pri tem morajo plezati prek rok, pod rokami itd., vendar verige niti za hip ne smejo pretrgati.

**(Mlajšim otrokom bo najbrž potrebno pokazati, kaj pomeni držati se za dlani, kajti lahko se zgodi, da se bodo prijeli za zapestja.)*

Animator otroke vpraša, kako bi izgledalo razvozlanje, če bi predloge pripeval samo en izmed otrok (* Če imate čas, lahko tudi poizkusite). Nato pove, da smo med igro lahko ugotovili, da je vsak izmed nas v skupnosti pomemben, da je vsak del, ki nas povezuje. In vsak je prispeval nekaj svojega k temu, da je naša skupnost razvozlala nalogo. O tem je govorila tudi današnja molitev O Gospa moja, kjer smo izročali dele telesa. O pomembni vlogi vsakega dela pa nam pripoveduje tudi Sveto pismo.





OZNANILO

Animator pred otroke tiho razstavi razrezan plakat – obris človeka. Nato odpre Sveto pismo in otrokom pove odlomek, pri tem pa odlomek tudi prikaže.

»V enem Duhu smo bili namreč mi vsi krščeni v eno telo.«

Na človeka položi križ.

»Tudi telo namreč ni sestavljeno iz enega telesnega dela, ampak iz več delov.«

Pokaže, da ima telo več delov.

»Če bi noga rekla: »Ker nisem roka, ne spadam k telesu,««

Odstrani nogo.

»vendarle spada k telesu.«

Položi nogo nazaj.

»Če bi uho reklo: »Ker nisem oko, ne spadam k telesu,««

Odstrani uho.

»vendarle spada k telesu.«

Položi uho nazaj.

»Kje bi bil sluh, ko bi bilo vse telo oko?«

Na telo položi veliko oko, ki prekrije celotno telo.

»Kje bi bil vonj, ko bi bilo vse telo sluh?«

Na telo položi veliko uho, ki prekrije celotno telo.

»Tako pa je Bog vse posamezne telesne dele razpostavil po telesu, kakor je hotel. Ko bi bilo vse skupaj en sam telesni del, kje bi bilo telo? Tako pa je veliko delov, telo pa je eno.«

Tiho za kratek čas dvigne in položi nazaj vsak del telesa.

»Ne more oko reči roki: »Ne potrebujem te,««

Dvigne oko ga obrne proti roki in reče: Ne potrebujem te.

»tudi ne glava nogam: »Ne potrebujem vas.««

Dvigne glavo, jo obrne proti nogam in reče: Ne potrebujem vas.

»Še več, telesni deli, ki se zdijo slabotnejši, so še bolj potrebni, in tistim, ki se nam zdijo manj vredni časti, izkazujemo še večje spoštovanje in z manj uglednimi še lepše ravnamo, medtem ko ugledni tega ne potrebujejo. Da, Bog je sestavil telo in skromnemu namenil več časti, da v telesu ne bi bilo razprtije, marveč bi telesni deli enako skrbeli drug za drugega. Če en del trpi, trpijo z njim vsi deli, če je en del v časti, se z njim veselijo vsi.«

Otroke povabimo, da v nekaj trenutkih tišine premislijo, kaj vse so videli in slišali. Nato jih vprašamo:

O kom smo danes poslušali in kaj smo videli? Kaj je animator, ki nam je pripovedoval odlomek, storil v začetku odlomka? Zakaj pa je položil križ na telo? Ali se kdo spomni, kaj je pri tem rekel? Koga pa predstavlja to telo? Vsi mi smo kot eno telo in kdo nas povezuje? Ali je vsak izmed nas v skupnosti Cerkve pomemben? Pa vsi delamo enako, imamo vsi enake talente, smo vsi pri ministrantih, pevske

zboru, bralcih ipd.? A je kdo izmed nas bolj ali manj pomemben v skupnosti vernikov? Vsi smo pomembni, hkrati pa je pomembno, da vsak izmed nas tudi prispeva po svojih najboljših močeh, da naše celotno Kristusovo telo – Cerkev – čim boljše deluje.

DEJAVNOST

Animator pove, da smo danes v oratorijski zgodbi videli, kako je vsak del pomemben, kako je bila pomoč vsakega izmed njih pomembna v viharju. Tudi ladja, ki jih je povezovala skupaj, ima več delov in potrebuje skupnost ljudi, da jo uspešno vodijo. Nato pove, da bodo izdelali ladjo, ki bo imela več delov, vsak izmed njih pa je pomemben, drugače ladja ne more pluti in se lahko tudi potopi.

Iz odpadne embalaže otroci izdelajo čim večjo ladjo. Velikost in obliko izdelka prilagodite številu otrok in tudi materialu, ki ga imate na voljo. Na kocu ladjo še pobarvajo.

POVZETEK

Otroci dobijo drugi del knjižice, na katerem je današnji simbol. Za konec ga pobarvajo in okrasijo. Animator še enkrat poudari, da smo vsi udje Kristusove skupnosti – Cerkve – in v njej je vsak izmed nas pomemben del.

B – ZA STAREJŠE

Pesmi: Čas je zaklad; Pridi, prijatelj; Prerodi me, Gospod; Cvet dišeč; Bojim se samote; Svetel plamen; Ljubezen me spreminja.

Pripomočki: sestavljanka (z narisano ladjo), abeceda – na listkih napisane črke abecede (vsaka črka trikrat), Sveto pismo.

MOLITEV

Znamenje križa.

Animator 1: Dobri Bog, ti si nas pri krstu sprejel v veliko družino Božjih otrok. Postali smo del tvojega skrivnostnega telesa, ki je Cerkev. Vsakemu od nas si dal določene sposobnosti.

Animator 2: Včasih se kdo od nas počuti osamljen, izključen iz družbe. Toda tvoja Cerkev sprejema vse: preproste, revne in bogate, sposobne in manj sposobne, svete in grešne. Vsakdo od nas ima svoje mesto v tvoji Cerkvi; vsakdo je pomemben in potreben. Daj, da vsakdo od nas zares najde svoje mesto v Cerkvi – župniji, družbi, v svoji družini.

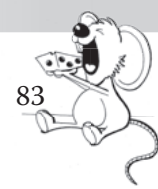
Tebe ljubim, Stvarnik moj

Znamenje križa.

VSTOPNO MESTO

Možnost 1: Sestavljanka (puzzle)

Sestavljanko, na kateri je narisana ladja, razrežemo na toliko delov, kot je udeležencev in animatorjev v skupini. Lahko je risba iz oratorijskega priročnika ali ladja na spletni strani www.oratorij.net. Vsak dobi en del in skupaj sestavijo sestavljanko.





Nato se pogovorimo:

Sestavili smo sliko. Vsak je prispeval svoj del, da je nastala celota. Vsak del sestavljanke je drugačen, a prav to naredi sestavljanke zanimivo, lepo, izpopolnjeno. Če bi bil en del sestavljanke drugačen, kot je, bi bila drugačna tudi celota. Če bi manjkala en del, sestavljanke ne bi bila popolna.

Možnost 2: Abeceda

Udeleženci se razdelijo v tri (ali štiri) skupine (tako da so v vsaki trije ali štirje udeleženci). Skupina izžreba deset črk in iz njih sestavi kar se da dolgo besedo, ki je povezana z vrednoto dneva: skupnost. Zmaga skupina z najdaljšo besedo.

Nato se pogovorimo:

Vsak udeleženec v skupini se je potrudil, razmišljal, povedal svojo idejo in skupaj ste sestavili najdaljšo besedo, kot ste jo lahko. Mnenje vsakega udeleženca v skupini je bilo pomembno. Če je dal vsak od sebe vse, kar je lahko, je dobro opravil svojo nalogo in vsa skupina je dobro opravila skupno nalogo.

Vsak od nas je del neke celote: domače družine, skupine tukaj na oratoriju, razreda v šoli in velike družine, ki je Cerkev. Vsak je enkraten, drugačen od drugega; vsak prispeva nekaj tega, kar v skupino lahko prispeva samo on (tu lahko animator, ki pozna udeležence, da kakšen konkreten primer, npr. Manca igra kitaro, obogati celotno skupino z igranjem; Peter je pozoren do drugih, vedno opazi, če kdo potrebuje pomoč in ga simpatično spodbudi). S katerimi dobrimi lastnostmi je obdaril vas? Kaj lahko ti prispevaš v domači družini, tukaj na oratoriju ...?

Vsa skupina se obogati ob dobrem, ki ga prispeva en član (npr., ko mami skuha kosilo, smo vsi siti); vsa skupina pa tudi čuti, če je en član bolan ali slabe volje ali naredi kaj slabega.

OZNANILO

Apostol Pavel nam nazorno prikaže, kako smo kristjani del velike družine – Cerkve. Vsi kristjani smo del Jezusovega skrivnostnega telesa. Kakor je vsak telesni ud, še več, vsaka celica pomembna in potrebna za dobro delovanje telesa, tako je vsak kristjan pomemben in potreben za dobro delovanje celotne skupnosti – Cerkve.

Takole pravi apostol Pavel v prvem pismu Korinčanom:

Animator vzame v roke Sveto pismo in počasi prebere.

1 Kor 12,12–26

Kakor je namreč telo eno in ima veliko delov, vsi telesni deli pa so eno telo, čeprav jih je veliko, tako je tudi Kristus. V enem Duhu smo bili namreč mi vsi krščeni v eno telo, naj bomo Judje ali Grki, sužnji ali svobodni, in vsi smo pili enega Duha. Tudi telo namreč ni sestavljeno iz enega telesnega dela, ampak iz več delov. Če bi noga rekla: »Ker nisem roka, ne spadam k telesu,« vendarle spada k telesu. Če bi uho reklo: »Ker nisem oko, ne spadam k telesu,« vendarle spada k telesu. Kje bi bil sluh, ko bi bilo vse telo oko? Kje bi bil vonj, ko bi bilo vse telo sluh? Tako pa je Bog vse posamezne telesne dele

razpostavil po telesu, kakor je hotel. Ko bi bilo vse skupaj en sam telesni del, kje bi bilo telo? Tako pa je veliko delov, telo pa je eno. Ne more oko reči roki: »Ne potrebujem te,« tudi ne glava nogam: »Ne potrebujem vas.« Še več, telesni deli, ki se zdijo slabotnejši, so še bolj potrebni, in tistim, ki se nam zdijo manj vredni časti, izkazujemo še večje spoštovanje in z manj uglednimi še lepše ravnamo, medtem ko ugledni tega ne potrebujejo. Da, Bog je sestavil telo in skromnemu namenil več časti, da v telesu ne bi bilo razprtije, marveč bi telesni deli enako skrbeli drug za drugega. Če en del trpi, trpijo z njim vsi deli, če je en del v časti, se z njim veselijo vsi.

V trenutku tihote pustimo, da odlomek odmeva v nas.

Kako bi Pavlov opis telesa lahko primerjali z življenjem kristjanov? Kaj pa z življenjem kristjanov v naši župniji? (Animator lahko navede konkretne primere iz domače župnije; npr. nekdo dobro poje in je v pevskem zboru, nekateri so ministranti, nekateri pomagajo pri Karitas, nekateri očistijo cerkev, nekateri so animatorji ...) Kako pa bi Pavlov opis primerjali z vašim razredom oz. s tukajšnjo oratorijsko skupino? Kaj dela našo skupino (oratorij) močno, prijateljsko?

Danes smo v oratorijski zgodbi videli moč skupnosti med našimi prijatelji na ladji. Kaj se je zgodilo? Kje se je izkazala moč skupnosti? Kaj pa Evstahij? Sam ni ničesar primaknil v dobro skupnosti – med viharjem ni pomagal na ladji; ko so ostali popravljali ladjo, pa je odšel stran. Kako so ostali doživljali njegovo prisotnost? So ga zaradi tega izločili? Kako so se počutili drugi, ko so doživljali bližino, pomoč drug drugega? Kaj pa Evstahij? Navsezadnje je tudi on odkril moč skupnosti, ki sprejema nazaj in ljubi ne glede na napake. Evstahija/zmaja najbrž ne bi sprejeli nazaj, če bi se ravnali samo po svojih občutkih, če bi mu hoteli vrniti enako, kot je on njim. Kaspijan je dejal, da je Aslanova želja, da ga sprejmejo nazaj. Sami od sebe tega nismo zmožni: sprejeti v skupino nekoga, ki nam dela same težave, ali biti dobri do nekoga, ki nam dela slabo. Toda Jezus sprejema vsakega in on želi, da tudi mi sprejmemo vsakega – takšnega, kot je – in mu odpustimo, saj smo tudi sami velikokrat deležni odpuščanja. Jezus nam prvi odpušča in nas sprejema tudi v naši krhkosti in grešnosti. On nam daje moč, da sprejemamo druge takšne, kot so, da vidimo lepo in dobro, ki je v njih, pa tudi, da jih sprejemamo v njihovih napakah in jim po svojih močeh pomagamo. Ko smo dobri do nekoga, ki se nam zdi slab, se morda ta človek ob dobroti, ki jo prejema, začne počasi spreminjati na bolje.

DEJAVNOST

Dogovorimo se za neko dobro delo, ki ga bomo opravili skupaj, npr. obisk ostarele osebe; priprava vsega potrebnega za kosilo, priprava pripomočkov za prihodnji dan, presenečenje za drugo skupino ... Pri tem je pomembno, da animatorji vnaprej predvidijo, katero dobro delo bi lahko skupaj opravili. Izberejo nekaj takega, kar je zares izvedljivo in kar dejansko izvedejo.

Ob tem animator spomni, da nismo sami, ampak je Bog z nami in da bomo to dobro delo naredili v zavesti, da je Bog ob nas.



3. BOG ME SPREMINJA – JAZ SE MU DAM OBLIKOVATI

Vrednota: ODREŠENJE	Simbol: KRSTNI KAMEN
Smer dneva: Če hočeš, me moreš očistiti (Mt 8,2).	
Cilji:	
– spoznavni: Spoznati zakramente, s katerimi nas Bog odrešuje (krst, spoved, bolniško maziljenje). – doživljajski: Podoživeti odpustanje. – dejavnostni: Narediti trden sklep, kako postati boljši.	

SKUPNI UVOD

A. OBNOVITEV ZGODBE – vsebina:

- Kaj se je danes zgodilo z Evstahijem? Je bil vesel svojih napak ali jih je obžaloval?
- Kdo mu je bil pripravljen pomagati pri reševanju iz zmajev preobleke?
- Zakaj si ni mogel Evstahij pomagati sam?
- Ali je Aslan vsiljiv, ko mu ponudi pomoč?
- V kaj se spremeni Evstahij, ko se reši zmajev preobleke?
- Evstahij postane novi človek. Kdaj pa mi postanemo novi ljudje? Se kdo spomni?

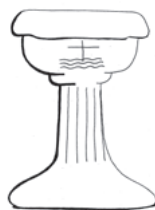
B. VREDNOTA – odrešenje

Današnja vrednota nam kaže ravno to, kar se je zgodilo z Evstahijem. Evstahiju je pomagal Aslan, ki predstavlja Boga. Tudi nam pomaga Bog, saj nam je Jezus podaril ODREŠENJE.

Voditelj med udeležence razdeli liste, na katerih so premetane posamezne črke vrednote dneva (npr. ENEDJRŠOE). Iz črk sestavijo besedo: ODREŠENJE.

C. SIMBOL – krstni kamen

Kristjani smo deležni odrešenja že s prvim zakramentom, ki ga prejmemo. Kateri je ta zelo potreben in najpomembnejši sakrament? Krst. Prav tako je krst simbol za novo življenje v nas. Morda veste, kaj nas v cerkvi spominja na sv. krst? Krstni kamen. Vsaka cerkev ga ima in tam pri tistem kamnu so krščeni vsi, ki so postali božji otroci. (Tudi naša cerkev ima krstni kamen. V času kateheze ali po njej si ga boste tudi ogledali kot skupina.) Vrednota dneva je danes odrešenje, simbol dneva pa krstni kamen. Ko bomo zagledali v cerkvi krstni kamen, nas bo spomnil, da smo po Jezusu deležni odrešenja.



D. VAL DNEVA

Bog nas odrešuje po zakramentih: krstu, spovedi, bolniškem maziljenju. Očisti nas slabega in nas tudi telesno okrepi. Današnji val dneva nam pravi: »Če hočeš, me moreš očistiti.« Kaj to pomeni? Da nas Bog lahko spreminja, če

se mu dovolimo spremeniti. Če smo mi trdno odločeni za popboljšanje, potem je to mogoče tudi pri Bogu in nam bo po njem dano odrešenje. Odrešil nas bo naših slabih dejanj in navad. Zaupajmo! Več bomo izvedeli pri katehezi.

E. POVZETEK

V zgodbi smo danes videli, da si je Evstahij želel sleči obleko zmaja, pa je bila to zanj kar težka naloga. Zato mu je pomagal Aslan. Tudi za nas je marsikatera naloga pretežka, pa nam jo pomaga rešiti Bog. Ampak, ali se res spomnimo nanj? Se zavedamo, kaj nam sv. krst ponuja in daje v življenju? Bodimo od danes naprej bolj pozorni na to, kaj lahko dobimo in pričakujemo kot božji otroci.

A – ZA MLAJŠE

Pripomočki: sestavljanica s simbolom dneva, plakati, pisala, listi z molitvijo in simbolom dneva, Jezusov kipec, sveča, Sveto pismo, slike ali fotografije zakramentov: krst, spoved, bolniško maziljenje; kamni.

UVODNA MOTIVACIJA

Animatorji narišejo simbol dneva na trši papir ter sliko razrežejo na več delov. Otrokom na začetku razložijo, da bodo na sestavljeni sliki opazili predmet, ki nas spominja na vrednoto današnjega dneva. Otroke med sestavljanjem spodbujamo, da ugibajo, kaj nastaja. Ko ugotovijo, naj sliko sestavijo do konca. Ko končajo z delom, otroke vprašamo, na kaj jih ta predmet spominja, ali so ga že kdaj uporabili, bili v stiku z njim, za kaj se uporablja, kaj se z njim počne ... Animator (ali starejši otrok) njihove asociacije zapisuje na plakat.

Animator pove, da današnji simbol »krstni kamen« predstavlja vrednoto »odrešenje«. Kaj je to, odrešenje? Človek odrešenje doživi takrat, ko ga ni več strah kakšne stvari, ko se ne boji več, ker se mu je kaj slabega storilo ... Človek ob odrešenju čuti mir v srcu in postane spet vesel. Otroke lahko še vprašamo, če so kdaj že komu kaj slabega storili, ga užalili, mu nagajali, ga zbadali ... Ali so kdaj kaj takega doživeli s strani drugih? Kaj so storili? So se lahko s to osebo pogovorili? Sta si lahko podala roke? So mu odpustili? Sta postala spet prijatelja?

Jezus je tisti, ki nam vedno odpušča.

MOLITEV

Današnja molitev: O Jezus, blagoslovi me

Kipec: Jezus

Pesem: Vsi, ki upajo vanj ali Hočem s teboj

Animator vpraša otroke, če prepoznajo osebo, ki jo predstavlja kipec. Jezusa. Nato pove nekaj o molitvi:

Molitev molimo zvečer, ko se odpravljamo spat. Premislimo, kaj smo delali v dnevu, se pokesamo za vse, kar nismo storili prav, in Jezusa prosimo za odpustanje in varstvo v nočnih urah.

V imenu Očeta ... O Jezus, blagoslovi me ... Slava Očetu ... V imenu Očeta ...



VSTOPNO MESTO

Animatorji zaigrajo situacijo, v kateri otrok stori nekaj slabega svojim staršem – npr. zlaže se jim o tem, kdo je razbil okno pri sosedovih. Mami pove, da je okno razbil sosedov Miha, ki je pri nogometu premočno brcnil žogo, ta pa je razbila šipo. Ker ga peče vest, po nekaj urah pride nazaj k mami in ji prizna, da je v resnici okno razbil on. Vanj je vrgel kamen. Mama mu pove, da ni naredil prav, da naj bo v prihodnje boljši. Naroči mu, da se mora sosedovim opravičiti in po svojih najboljših močeh popraviti škodo. Predlaga mu, da sosedom da svoje prihranke. Mama mu pove tudi, da mu je sama to odpustila.

Animator vpraša otroke, ali so sami kdaj doživeli kaj podobnega. Ali je bil zaradi njih kdaj kdo žalosten? Kako so se počutili ob tem? Česa so si želeli? So priznali, da so nekaj storili narobe? So sklenili, da se bodo poboljšali? So jim oprostili, odpustili storjeno napako?

Jezus je tisti, ki nam vedno znova odpušča, kadar storimo kaj narobe. Spodbuja in podpira nas v tem, da se vedno znova trudimo poboljšati.

OZNANILO

Jezus nam pri krstu, spovedi in bolniškem maziljenju ponuja odpuščanje in odrešenje.

Animator pripravi slike vseh treh zakramentov. Ob slikah se pogovorimo, kaj prejmemo pri posameznem zakramentu in kako poteka obred posameznega zakramenta.

***Sveti krst:** Je zakrament uvajanja v krščanstvo. Krščenec po krstu postane član skupnosti kristjanov – Cerkev. Pri obredu krsta duhovnik krščenca trikrat oblije z vodo (ali tudi trikrat popolnoma potopi v vodo) in zraven izgovarja besede: »IME, jaz te krstim v imenu Očeta in Sina in Svetega Duha.«* **Pri krstu postanemo BOŽJI OTROCI.**

***Spoved:** Po zakramentu sprave ali spovedi se spravim z Bogom, s katerim sem zaradi svojega greha prekinil odnos z njim. Spoved je Božji dar ljubezni, saj nam z njo Bog pokaže, da nam odpušča, ker nas tako zelo ljubi. Pri spovedi iskreno priznam in obžalujem svoje grehe ter sklenem, da se bom poboljšal. Pri spovedi povem, da mi je žal, da sem naredil nekaj narobe, Jezus pa mi odpusti in me spodbuja, da bi naprej delal dobro.*

***Bolniško maziljenje:** Je zakrament, namenjen podeljevanju Božje milosti bolnikom. Jezus je ozdravil veliko bolnikov in tudi svojim učencem naročil, naj polagajo roke na bolnike in jih ozdravljajo. Maziljenje bolnikov opravljajo duhovniki. Bolne mazilijo s svetim oljem zato, da bolnik zaupa v Božjo voljo ter lažje prestaja bolezen. Hkrati maziljenje tudi odpusti grehe, če je nekdo tako bolan, da se ni mogel spovedati. Bolniško maziljenje podeli človeku moč za prenašanje boleznin in upanje na ozdravljenje.*

Poudarek naj bo na krstu in sveti spovedi.

O odpuščanju/očiščenju nam govori tudi Matej v svojem evangeliju, v katerem opisuje gobavca. (Gobavost je nalezljiva bolezen, ki se prenaša med dolgotrajnim

stikom z bolnikom. Povzroči spremembe na koži, sluznici in živčevju. Gobavcev so se zato vsi ljudje izogibali in imeli so jih za nečiste, grešne ljudi.)

Sveto pismo postavim na sredino prostora k sveči in kipcu.

Dva animatorja naj zaigrata pogovor med gobavcem in Jezusom. Potrudita naj se, da bosta govorila jasno in dovolj počasi, da ne bo sporočilo šlo mimo otrok.

Odprem Sveto pismo na strani, kjer je Mt 8,1–3.

Ko je prišel z gore, so ga spremljale velike množice. In glej, pristopil je gobavec, se poklonil pred njim do tal in rekel: »Gospod, če hočeš, me moreš očistiti.« Jezus je iztegnil roko, se ga dotaknil in rekel: »Hočem, bodi očiščen!« In pri priči je bil očiščen gob.

Otroke povabimo, da v nekaj trenutkih tišine premislijo, kaj vse so videli in slišali. Nato se pogovorimo:

Kdo je nastopal? Kaj se je dogajalo s posamezno osebo? Kaj je naredil Jezus? Pri priči je gobavca očistil gob. Jezus nam takoj odpusti grehe, če se le pokesamo in priznamo, da smo kaj storili narobe. Jezus je neizmerno dober. Podaril nam je sveti krst in sveto spoved – zakramenta, ki nam podeljmeta milost odrešenja.

V zgodbi je danes Evstahiju spregovoril Aslan. Koga predstavlja Aslan v zgodbi? Boga. Evstahij si je želel sleči podobo zmaja – želel se je poboljšati. Sam tega ni zmoget. Kaj je potreboval, da bi se poboljšal? Obžalovanje in trden sklep, da se poboljša. Ker je Evstahij res obžaloval, mu je Aslan slekel podobo zmaja. Spet je bil videti kot deček – njegovo srce pa je bilo sedaj veliko boljše. Če se za nekaj res potrudimo in se želimo poboljšati, potem nam Bog pri tem pomaga in nam kot Evstahiju nadene »lepo podobo«, da imamo bolj prijazno srce.

Če ima posamezen oratorij možnost, priporočamo, da otroci na ta dan opravijo sveto spoved.



**DEJAVNOST**

Tudi danes bomo naredili trden sklep, in sicer tako, da se bo vsak vprašal, kaj lahko naredi, da bo boljši, in kako se na to pripravi. Vsak otrok dobi pisalo in karton ali trši papir, na katerega bo lahko narisal svojo dlan. V vsak prst bo nato napisal en P, ki ga bo spomnil, kako se pripravi na sveto spoved.

Dlan: nanjo izpisanih pet stvari, potrebnih za dobro spoved:

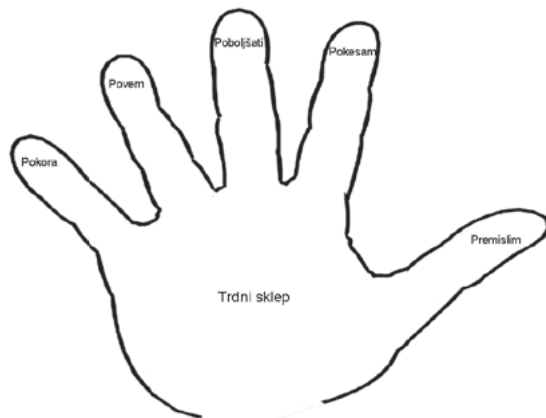
P – Premislim, kako sem živel, kaj sem naredil narobe in s čim sem užalil Boga v svojem ravnanju. Izprašam si vest, kakšen je bil moj odnos do Boga, do samega sebe, do drugih in do okolice (narave).

P – Pokesam se svojih grehov.

P – Pobjlšati se hočem. Naredim trden sklep, ki me bo opominjal, naj delam dobro.

P – Povem svoje male in velike grehe pri sveti spovedi duhovniku, da me Jezus očisti mojih grehov.

P – Pokora je praktični del, s katerim zadostim za svoje grehe. Lahko je to praktično dejanje ali molitev, ki mi pomaga k pobjlšanju.



Animator za vsakega otroka pripravi en kamen, na katerega otrok zapiše/nariše sklep, v čem se bo pobjlšal, za kaj si bo v prihodnje še posebej prizadeval. Otokom povemo, da kar je vklesano v kamen, ostane zapisano za vedno. Zato je pomembno, da naredijo trden sklep in se resnično potrudijo, da ga bodo uresničili.

Kamne postavijo na sredino prostora k sveči, SP in kipcu. Na ta način svoje sklepe položijo pred Jezusa.

POVZETEK

Otroci na listu skupaj z molitvijo tega dne dobijo narisani krstni kamen, ki je simbol za vrednoto dneva – odrešenje. Otroci sliko krstnega kamna pobarvajo. Poleg tega se lahko še enkrat pogovorijo, pri katerem zakramentu se uporablja krstni kamen.

B – ZA STAREJŠE

Pesmi: Jezus, k tebi hitim; Spremenil srca je; Pojte z menoj Gospodu vsi; Pokloni se; Vzemi srce moje; In Gospod vsejal je seme; Klic naš se dviga; Ko čutiš to; Grešil sem; Vsi, ki ste žejni.



Pripomočki: Sveto pismo, krstna sveča, belo oblačilo ali belo blago, voda, karton ali trši papir za vsakega udeleženca, pisala, barvice, flomastri.

MOLITEV

Znamenje križa.

Animator prebere: Dobri Bog, ti si me pri krstu naredil za Božjega otroka. Očistil si me izvirnega greha in mi podaril tvoje Božje življenje. Pri vsaki spovedi mi odpuščaš grehe in mi vračaš veselje v srce. Vedno ko se pokesam in grem k spovedi, mi odpustiš. Hvala za tvoje odpuščanje! Hvala za sveti krst in sveto spoved! Hvala za bolniško maziljenje, s katerim nas krepiš v bolezni in po katerem nam prav tako odpuščaš grehe.

Zapojemo pesem Hvala, Jezus.

Slava Očetu.

Znamenje križa.

VSTOPNO MESTO

Animator prinese svojo krstno svečo in belo oblačilo, ki ga je dobil pri krstu (če ga še ima), sicer pa belo blago. Udeležence vpraša, kateri zakrament predstavljajo ta znamenja. Lahko gremo tudi v cerkev h krstnemu kamnu in se pogovorimo o tem, kaj se zgodi pri sv. krstu. Pogovorite se, kaj določeni simboli predstavljajo (**voda** – očiščenje izvirnega greha in vključitev v božje ljudstvo, **belo oblačilo** – znamenje novega, božjega življenja v nas, **sveča** – znamenje vstalega Kristusa, **sv. krizma** – posebej pripravljeno dišeče olje za maziljenje – znamenje veselja, moči in zdravja). Sv. krst je prvi in najpotrebnejši zakrament, s katerim postanemo božji otroci. Vključeni smo v občestvo kristjanov – v Cerkev – in očiščeni dotedanjih grehov in izvirnega greha. V nas nastopi Božje življenje, ki pa se z grehom zmanjša ali izgubi. Toda Bog nam ga želi znova dati, zato nam je dal poleg sv. krsta tudi druge zakramente. Kako se imenuje zakrament, ki nas očisti greha? Kaj pa zakrament, ki poleg odpuščanja grehov zdravi tudi telo oz. daje moč in tolažbo v bolezni in starosti? Da, spoved in bolniško maziljenje.

OZNANILO

Jezus je bil blizu ljudem v njihovih stiskah. Zdravil je njihove telesne, duševne in duhovne bolezni. Prisluhnimo, kaj je storil nekega dne:

Ko je prišel z gore, so ga spremljale velike množice. In glej, pristopil je go-bavec, se poklonil pred njim do tal in rekel: »Gospod, če hočeš, me moreš očistiti.« Jezus je iztegnil roko, se ga dotaknil in rekel: »Hočem, bodi očiščen!« In pri priči je bil očiščen gob.

Mt 8,1–3

Trenutek tihote, da odlomek odmeva v nas.

Kaj smo slišali v odlomku? S katerima dvema zakramentoma bi ga lahko po-vezali? Sveta spoved in sveto bolniško maziljenje. V čem pa je razlika med enim in drugim? Eno zdravi dušo, drugo tudi telo. K spovedi gremo, ko smo grešili





in hočemo Jezusa prositi odpuščanja. Za bolniško maziljenje pa zaprosimo, ko smo telesno ali duševno zelo bolni ali zelo stari. Pri spovedi nam Bog odpusti grehe. Pri bolniškem maziljenju pa nam Bog odpusti grehe ter da tolažbo, mir in moč v bolezni; večkrat povzroči tudi telesno ozdravljenje. Umirajočemu človeku bolniško maziljenje podari moč za telesne in duševne boje na njegovi poslednji poti. Jezus je ozdravil ljudi tako telesnih kot duševnih nadlog. Blizu je bil ljudem, jim pomagal v njihovih stiskah in jih opogumljal, naj delajo dobro. Želel je, da bi ga prepoznali kot Božjega sina, saj bi s tem spoznali, kakšen je Bog, ki želi v njihova življenja vrniti srečo. Od njega nas odvrača greh ali posledice greha drugih. Spomnimo se včerajšnjega evangelijskega odlomka. Govorili smo o skupnosti in ugotovili, da zmoremo kot skupnost mnogo več. So trenutki, ko brez povezanosti ne moremo storiti nič. Se še spomnite včerajšnje primerjave s telesom – če en ud trpi, trpijo z njim vsi. Tako je z nami. Če trpi duša, trpi tudi telo. Bog bolnika v njegovem trpljenju krepi z zaupanjem in mu daje moč, da premaguje greh in strah pred smrtjo. Podari mu potrpežljivost v trpljenju in notranji mir, hkrati pa mu vrača telesno zdravje, če je to v njegovo duhovno korist.

V zgodbi smo danes slišali, da je Evstahiju spregovoril Aslan. Koga predstavlja Aslan v zgodbi? Boga. In kakšen je bil pogovor med Evstahijem in Aslanom? Evstahij je želel sleči zmajevsko podobo, pa je sam ni mogel. Želel se je poboljšati in kaj je za to potreboval? Dovolj sta bila njegovo obžalovanje, da je bil hudoben, in njegov trden sklep, da se poboljša. Aslan mu je v njegovi pripravljenosti slekel zmajevsko podobo in naredil, da je bil na zunaj spet deček, v srcu pa mnogo boljši kot prej. Kaj pa Jezus z nami počne? Nam tudi kdaj sleče našo grdo podobo in vse slabosti, ki jih nosimo v sebi? Seveda, pri spovedi, ko se mi zanjo odločimo. To pomeni, da nam je žal za grehe, ki smo jih naredili, in v sebi naredimo trden sklep, da se bomo poboljšali. Ali delamo trdne sklepe o poboljšanju samo pred spovedjo? Ne, seveda ne. Trden sklep lahko naredimo vedno znova, ko se odločimo za dobro, in vsakič, ko grešimo, a se želimo poboljšati.

DEJAVNOST

Tudi danes bomo naredili trden sklep, in sicer tako, da se bo vsak vprašal, kaj lahko naredi, da bo boljši in kako se na to pripravi. Vsak otrok dobi pisalo in karton ali trši papir, na katerega bo lahko narisal svojo dlan. V vsak prst bo nato napisal en P, ki ga bo spomnil, kako se pripravi na sveto spoved.

Dlan: nanjo izpisanih pet stvari, potrebnih za dobro spoved:

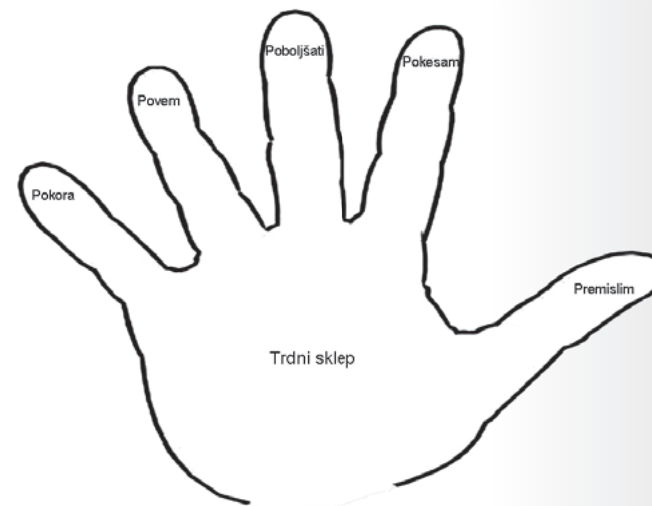
P – Premislim, kako sem živel, kaj sem naredil narobe in s čim sem užalil Boga v svojem ravnanju. Izprašam si vest, kakšen je bil moj odnos do Boga, do samega sebe, do drugih in do okolice (narave).

P – Pokesam se svojih grehov.

P – Poboljšati se hočem. Naredim trden sklep, ki me bo opominjal, naj delam dobro.

P – Povem svoje male in velike grehe pri sveti spovedi duhovniku, da me Jezus očisti mojih grehov.

P – Pokora je praktični del, s katerim zadostim za svoje grehe. Lahko je to praktično dejanje ali molitev, ki mi pomaga k poboljšanju.



Na sredino dlani napišem trden sklep, v čem se bom konkretno poboljšal, da bo vidno tudi navzven, in kje najbolj potrebujem Jezusovo pomoč. Tako kot gobavca bo tudi nas očistil, le če si bomo to zares želeli in ga prosili. Ko bo naša volja trdna za spreobrnjenje, potem bo tudi Jezusova beseda trdna za pomoč. In ko bo naša vera velika, ko bomo tako pogumni kot gobavec, da bomo rekli: »**Če hočeš, me moreš očistiti**«, potem pri Jezusu res ne bo težav.

DODATEK

Če je mogoče, imamo ta dan sveto spoved.

Sveta spoved je zakrament odpuščanja, ko Bog zdravi našo dušo. Predvsem je pomembno, da so naši nameni iskreni in trdni in da k sveti spovedi pristopamo neprisiljeno. To pomeni, da ne gremo k spovedi, ker tako rečejo katehet, župnik, animator, ampak zato, ker želimo biti čistejši in beli kot belo oblačilo pri svetem krstu.

Jezus ne vidi le mojih grehov in neuspehov, ampak celotno moje življenje: On vidi moje veselje, trud, želje, pa tudi strah, razočaranja ... in me ima rad. On me v vsem tem razume, bolj kot se razumem sam. On name gleda z ljubeznijo – ne le takrat, ko sem dober ali ko mi uspe, ampak tudi takrat, ko mi ne uspe in ko grešim.

Sveti Duh, prosim te, pomagaj mi, da se vidim tako, kot me vidi Jezus; pomagaj mi, da spoznam tudi svoje grehe in vzroke zanje; pomagaj mi, da se zares pokesam, da jih v spovedi iskreno povem in prejmem Jezusovo odpuščanje.

Lahko se vprašam o naslednjem:





1. Se imam za nenadomestljivega? Ali spoštujem svoje telo? Se smilim samemu sebi? Sem nestrpen? Potrpežljiv? Lažem?
2. Z lahkoto živim brez Boga? Preklinjam? Opuščam nedeljsko sveto mašo? Znam videti Boga v lepih stvareh? Sem pogumen kristjan? Se zavzemam za poštenost?
3. Se prijazno pogovarjam z drugimi? Se komu posmehujem? Opravljam, morda obrekujem? Sem nevoščljiv? Znam videti drugega v stiski?
4. Sem navezan na oblačilo, stvari? Zasvojen s hrano, mediji ali materializmom? Spoštujem naravo, sem prizanesljiv do živali?

4. BOG MI GOVORI – JAZ MU PRISLUHNEM

Vrednota: EVANGELIJ	Simbol: SLUŠALKE
Smer dneva: Govôri, Gospod, tvoj hlapec posluša. (1 Sam 3,9).	
Cilji:	
– spoznavni: Spoznati, da Bog govori po Svetem pismu. – doživljajski: Poslušati in slišati. – dejavnostni: V evangeliju iskati smernice	

SKUPNI UVOD

A. OBNOVITEV ZGODBE – vsebina:

- Ali sta se Lepicvil in Pepicvil danes zares slišala? Zakaj ne?
- Kje pa so tokrat pristali naši pomorščaki? Na koga so naleteli na otoku?
- Kakšno nalogo je dobila Luška? Kako jo je izpolnila?
- Kje je bil zapisan urok? Kakšna knjiga je bila to? O čem je govorila najlepša zgodba, ki jo je prebrala v tej knjigi?
- Koga je še srečala v čarovnikovi sobi?
- Kaj je Aslan obljubil Lučki?

B. VREDNOTA – evangelij

Današnja vrednota nam pove, kje nam Bog najjasneje govori. Voditelj med udeležence razdeli liste, na katerih so premetane posamezne črke vrednote dneva (npr. VAJGNEIEL). Iz črk sestavijo besedo EVANGELIJ.

C. SIMBOL – slušalke

Za nas kristjane je evangelij najpomembnejša knjiga, saj nas v njej Bog uči, kako živeti. V evangeliju je zapisano, kako je Jezus postal človek, kaj je učil, delal. V evangeliju nam govori Bog. Vsi bi ga radi poslušali in slišali.

Vi radi poslušate glasbo, kajne? Kako pa jo poslušate? Da, tudi s slušalkami. Bomo videli, kaj je danes simbol dneva.



Eden od animatorjev prinese simbol in ga postavi v osrednji prostor oz. na prostor, ki ga imate za to namenjenega.

Vrednota dneva je evangelij, simbol dneva pa slušalke. Spomnile nas bodo, da želimo slišati tudi Božjo besedo, ki je zapisana v evangeliju. In da jo želimo poslušati z veseljem in s srcem, tako kot z veseljem poslušamo priljubljeno glasbo.

D. VAL DNEVA

Evangelij je del Svetega pisma. V njem nam govori Bog, mi pa mu prisluhnemo. Podobno kot Samuel, ki je dejal:

»Govôri, Gospod, tvoj hlapec posluša.« (1 Sam 3,9)

E. POVZETEK

V današnji zgodbi smo videli, kako so se naši prijatelji naučili zares slišati to, kar so si pripovedovali. Aslan je obljubil Lučki, da ji bo leta in leta pripovedoval najlepšo zgodbo. Tudi nam Bog vedno pripoveduje najlepšo zgodbo: zapisana je v knjigi življenja – evangeliju. Od vsakega od nas pa je odvisno, ali poslušamo in slišimo. Danes mu bomo zagotovo prisluhnili!

A – ZA MLAJŠE

Pripomočki: sestavljanka s simbolom dneva, križ, kip Jezusa, Sveto pismo, pisala, škarje, lepilo, listki z molitvijo Oče naš, listi, barvni papir, vrvice, okraski za kazalo, pobarvanke s simbolom.

UVODNA MOTIVACIJA

Animatorji že v pripravi na katehezo narišejo simbol dneva ali prilepijo sliko simbola na trši papir ter sliko razrežejo na več delov sestavljanke.

Otrokom na začetku razložijo, da bodo na sestavljeni sliki opazili predmet, ki nas spominja na vrednoto tega dneva. Otroke med sestavljanjem spodbujamo, da ugibajo, kaj nastaja. Ko ugotovijo, naj sliko sestavijo do konca. Ko končajo z delom, otroke vprašamo, na kaj jih ta predmet spominja, ali so ga že kdaj uporabili, bili v stiku z njim, za kaj se uporablja, kaj se z njim počne ... Animator (ali starejši otrok) njihove asociacije zapisuje na plakat.

Animator pove, da današnji simbol »slušalke« predstavlja vrednoto »evangelij«. Otroke vprašamo še, če so že kdaj po slušalkah poslušali evangelij ter ali bi bilo to možno. Ko imamo slušalke, slišimo le njihov zvok in tudi Gospod si želi, da bi si vsak dan vzeli čas, da bi nekaj trenutkov v tihoti poslušali le njega, ne pa radia, televizije in vsega hrupa skupaj z njim.

MOLITEV

Današnja molitev: OČE NAŠ

Kipec: Jezus

Pesem: Jezus moj, ljubim te





Animator vpraša otroke, če se spomnijo, katero molitev so včeraj molili (O Jezus, blagoslovi me) ter kaj so si zapomnili o Jezusu. Vpraša jih tudi, ali vedo, kdo je Jezusov oče.

Jezus je naučil apostole molitev Oče naš, s katero prosimo in se izročamo njegovemu in tudi našemu očetu. V molitvi najprej pozdravimo našega Očeta, nato pa ga prosimo, da se izpolni njegova volja ter da bi nas nahranil, nam odpustil, nas podpiral v skušnjavah in nas rešil zla.

V imenu Očeta ... Oče naš ... Slava Očetu ... V imenu Očeta ...

VSTOPNO MESTO

Animator ima pred seboj sliko. Vsak otrok dobi list ter pisalo. Animator pove, da bo vsak slikal svojo sliko po njegovih navodilih, medtem pa bodo tudi moteči dejavniki. Animator začne z navodili*. Na vsake toliko časa začnejo ostali animatorji proizvajati moteče zvoke (ropotanje, glasba, pogovarjanje ipd.)

Navodilo:

V desnem kotu zgoraj je narisano sonce, ki ima pet žarkov. Desno od sonca je narisana oblak. Pod oblakom spodaj je narisana hiša. Hiša ima streho z dimnikom. Ima vrata in dve okni. Levo od hiše je deklica, desno pa rožica.

**Pri otrocih, ki bodo šli v prvi in drugi razred navodila prilagodimo tako, da izpustimo besedo levo/desno.*

Ob koncu vsak otrok svojo sliko pokaže, pa tudi mi jim pokažemo izvirno sliko. Pogovorimo se, ali je bilo lahko ali težko slikati po navodilih. Vprašamo jih, ali jih je motilo, ko je bilo hrupno, ko je ropotalo, ko so animatorji klepetali. Ali je kdo izmed njih slišal tudi kaj drugega, ne pa navodil?

OZNANILO

Animator pove, da je pomembno, da poslušamo in tudi slišimo. Gospoda pa je poslušal in tudi slišal Samuel, o katerem govori Sveto pismo.

Animator nato odpre Sveto pismo in otrokom pove odlomek, pri tem pa ga tudi prikaže. Dva animatorja zaigrata prizor iz Svetega pisma. Tisti, ki igra Gospoda, je skrit nekje v ozadju, tako da se ga ne vidi. Če so animatorji v skupini trije, en animator bere vezni tekst.

1 Sam 3,2–9

Tistega dne je Éli spal na svojem prostoru; njegove oči so začele pešati, ni mogel videti. Božja svetilka še ni ugasnila in Samuel je spal v GOSPODOVEM svetišču, kjer je bila Božja skrinja. Tedaj je GOSPOD poklical Samuela. »Tukaj sem,« je rekel. Tekel je k Éliju in rekel: »Tukaj sem, kajti klical si me.« »Nisem klical,« je rekel, »vrni se, spi!« Šel je in zaspal. GOSPOD pa je spet poklical Samuela. Samuel je vstal, šel k Éliju in rekel: »Tukaj sem, kajti klical si me.« »Nisem klical, moj sin,« je rekel, »vrni se, spi!« Samuel namreč še ni poznal GOSPODA in GOSPODOVA beseda se mu še ni razodela. GOSPOD pa je spet, tretjič, poklical Samuela. Vstal je, šel k Éliju in rekel: »Tukaj sem, kajti klical si me.« Tedaj je Éli spoznal,

da GOSPOD kliče dečka. In Éli je rekel Samuelu: »Pojdi, spi! In če te bo poklical, reci: »Govôri, GOSPOD, kajti tvoj hlapec posluša.«« In Samuel je šel ter zaspal na svojem prostoru. Tedaj je prišel GOSPOD, se ustavil in zaklical kakor prej: »Samuel, Samuel!« Samuel je rekel: »Govôri, kajti tvoj hlapec posluša.«

Otroke povabimo, da v nekaj trenutkih tišine premislijo, kaj vse so videli in slišali. Nato jih vprašamo:

Kaj je Samuel delal? Kdo pa je Elija, s kom bi ga lahko primerjali (duhovnikom)? Ali je Samuel dobro poslušal?

Ali lahko v današnjem času Gospod govori tudi nam? Kako? Vsi smo že spoznali Sveto pismo in v njem je Gospodova beseda, ki govori vsakemu izmed nas. Pomembno je, da si vzamemo trenutek zanj, da bomo poslušali njegovo besedo in jo tudi slišali.

DEJAVNOST

Slušalke, ki so današnji simbol, so zelo pomembne, da dobro slišimo tisto, kar nekdo govori. Da bi slišali besede iz Svetega pisma, pa je pomembno, da le-tega tudi odpremo. Danes bomo izdelali posebna kazala, ki jih boste uporabljali pri branju svojih Svetih pisem. Tisti, ki še ne znate brati, pa boste kazala za ta čas dali v uporabo svojim staršem.

Slika izdelka:



Postopek izdelave:

Iz papirja najprej izrežemo zunanjo obliko, nato narišemo dolg nos, ki ga izrežemo. Dodamo oči, ki jih lahko narišemo ali prilepimo. Na koncu lahko izdelek še okrasimo. Nanj lahko zapišemo tudi svetopisemski citat.

Ko kazala izdelamo, pripravimo Sveto pismo, ga naključno odpremo ter preberemo, kaj nam Gospod sporoča. Možnost je, da dejavnost ponovimo z otroki. Vsak izmed njih naključno odpre Sveto pismo in prebere, kaj njemu v tistem trenutku sporoča Gospod.

POVZETEK

Otroci na koncu dobijo še sliko slušalke – simbola, ki ga za konec pobarvajo. Še enkrat poudarimo, da je pomembno, da si vzamemo čas in izberemo primerno okolje, da bomo lahko poslušali in slišali, kar nam Gospod sporoča.





B – ZA STAREJŠE

Pesmi: Tvoja beseda, Oče, naj me vodi; Slava ti, Gospod, izvir veselja si; Skozi ogenj; Pridi, Sveti Duh, luč srca.

Pripomočki: slušalke, na listkih besedilo molitve Pridi, Sveti Duh, Sveto pismo, Sveta pisma – vsaj nekaj za skupino ali na listkih izpisani in razmnoženi citati iz Svetega pisma; listki, pisala.

MOLITEV

Znamenje križa

Animator 1: Dobri Bog, dal si nam ušesa za poslušanje. Ljudje smo iznašli veliko pripomočkov za poslušanje: radio, mp3, telefon ... Slušalke nam posredujejo zvok iz naprave; poslušamo to, kar želimo, sami izbiramo glasbo ... Poslušamo ljudi, ki jih želimo. Včasih nas kdo kliče, in če ga ne želimo poslušati, preprosto prekinemo zvezo ali se niti ne oglasimo.

Animator 2: Moj Bog, tudi ti mi govoriš. Ne rabim niti slušalk. Govoriš mi po svoji besedi v Svetem pismu; govoriš mi po ljudeh, ki me imajo radi; govoriš mi po dogodkih ...

Animator 1: O Bog, rad bi te slišal, pa te dostikrat ne. Danes ti želim prisluhniti. Podari mi svojega Svetega Duha in odpri moje srce, da zaslišim to, kar mi ti želiš povedati!

Vsi: Pridi, Sveti Duh, napolni srca svojih vernih

in vžgi v njih ogenj svoje ljubezni.

Pošlji svojega Duha in prerojeni bomo

in prenovil boš obličje zemlje.

Molimo! Bog naš Oče,

Sveti Duh nas razsvetljuje in uči.

Naj nam pomaga, da bomo v življenju spoznali, kaj je prav,

in vselej radi sprejemali njegove spodbude.

Po Kristusu našem Gospodu. Amen.

Znamenje križa.

VSTOPNO MESTO

1. možnost: Slušalke

V osrednji prostor postavimo slušalke. Pogovor o tem, za kaj jih uporabljamo – za poslušanje glasbe, včasih tudi za telefonski pogovor. Toda, ali zares slišimo, kar poslušamo? Morda nam je glasba le za spremljavo, da se lažje učim, da se ob njej 'zamotim', da se mi ni treba soočiti s tišino in s samim seboj. Vsak dan naša ušesa slišijo množico besed; veliko jih je namenjenih nam osebno. Koliko pa jih dejansko tudi slišim? Npr. razlago učiteljice v šoli, evangelij in pridigo pri maši, starše, ki mi nekaj naročajo ...

2. možnost: Govori – poslušaj

V skupini izberemo dva prostovoljca. Celotna skupina in tudi prostovoljca se postavijo v krog. Prostovoljca naj ne stojita drug ob drugem. Eden od prostovoljcev ima nalogo, da eno minuto govori (pripoveduje lahko karkoli), drugi

poslušaj. Vsi ostali prav tako govorijo med seboj. Tisti, ki poslušaj, mora slišati le, kar mu govori izbrani prostovoljec. Po eni minuti prekinemo. Tisti, ki je poslušal, pove, kaj je slišal.

Oba prostovoljca povesta, kako sta doživela igro: najprej tisti, ki je govoril, nato tisti, ki je poslušal.

V tej igri smo videli, kako težko je slišati, če je okoli veliko drugih glasov. Včasih pa preprosto ne slišimo drugega, ker smo preveč zatopljeni v svoje misli ali težave. Podobni smo dvema znankama, ki sta se srečali pred trgovino. *Prva je začela pripovedovati drugi, kako jo boli noga, druga pa o tem, kako jo muči revma. Prva je pripovedovala o svojih težavah, druga ji je vskočila v besedo in začela govoriti o svoji revmi. Po pol ure sta se razšli. A vendar sta se razšli, ne da bi sploh vedeli, kaj boli njeno sogovornico; vsaka je bila preveč osredotočena zgolj nase in na svoje tegobe.*

Verjetno ste že kdaj doživeli, da vas starši ali kdo drug niso slišali, ker so bili prezaposleni s svojimi opravki ali preutrujeni po naporni službi. Kako ste se počutili takrat?

Kaj pa ko drugi govorijo nam, koliko znamo zares prisluhniti drug drugemu? Ali zares slišim sošolca, ko mi hoče nekaj povedati? Slišim mamo, očeta, ki mi nekaj dopovedujeta? Jih slišim in znam razbrati tudi, kaj ob tem čutijo in dejansko pričakujejo? Saj ne govorijo le z besedami, ampak tudi z govorico telesa, tonom glasu ...

OZNANILO

Kaj pa Bog? Ali nam tudi on govori? Kako? (Po Svetem pismu, molitvi, znamenjih, po glasu srca, po ljudeh, dogodkih ...)

Božji glas je še težje prepoznati kot govorjenje ljudi. Pa vendar je Bog beseda. S svojo besedo je ustvaril svet. V stari zavezi je Bog velikokrat pošiljal ljudstvu preroke, da so govorili v njegovem imenu. V prvi Samuelovi knjigi imamo zapisano, kako je Bog spregovoril Samuelu in mu dal naročilo za duhovnika Ēlija. Prisluhnimo:

1 Sam 3,3–11

Božja svetilka še ni ugasnila in Samuel je spal v Gospodovem svetišču, kjer je bila Božja skrinja. Tedaj je Gospod poklical Samuela. »Tukaj sem,« je rekel. Tekel je k Ēliju in rekel: »Tukaj sem, kajti klical si me.« »Nisem klical,« je rekel, »vrni se, spi!« Šel je in zaspal. Gospod pa je spet poklical Samuela. Samuel je vstal, šel k Ēliju in rekel: »Tukaj sem, kajti klical si me.« »Nisem klical, moj sin,« je rekel, »vrni se, spi!« Samuel namreč še ni poznal Gospoda in Gospodova beseda se mu še ni razodela. Gospod pa je spet, tretjič, poklical Samuela. Vstal je, šel k Ēliju in rekel: »Tukaj sem, kajti klical si me.« Tedaj je Ēli spoznal, da Gospod kliče dečka. In Ēli je rekel Samuelu: »Pojdi, spi! In če te bo poklical, reci: »Govôri, Gospod, kajti tvoj hlapec poslušaj.«« In Samuel je šel ter zaspal na svojem prostoru.

Tedaj je prišel Gospod, se ustavil in zaklical kakor prej: »Samuel, Samuel!« Samuel je rekel: »Govôri, kajti tvoj hlapec poslušaj.« In Gospod je rekel Sa-





muelu: »Glej, storil bom v Izraelu nekaj, da bo vsakomur, ki bo o tem slišal, zvenelo v obeh ušesih ...«

Po odlomku pustimo nekaj trenutkov tišine, da udeleženci razmišljajo o tem, kar so slišali, da Beseda odmeva v njihovih srcih.

Nato kratko obnovimo odlomek, s poudarkom na poslušanju Božjega glasu.

Samuel je bil navajen, da ga je klical gospodar (Ēli). Ko je v spanju slišal, da ga nekdo kliče, je mislil, da je gospodar, in je tekkel k njemu (čeprav sredi noči, je vstal in se odzval na klic!).

Ēli je spoznal, da verjetno Bog kliče Samuela in ima zanj pomembno naročilo. Kaj je naročil Samuelu, ko je drugič prišel k njemu? Naj gre nazaj, naj zaspi in če ga še tretjič pokliče, naj odgovori: »Govori, Gospod, kajti tvoj hlapec posluša.«

Samuel je storil tako. Ali mu je Bog res spregovoril?

Odlomek lahko uprizorijo.

Razdelimo vloge: Samuel, Ēli, glas Boga, glede na število udeležencev v skupini je eden lahko skrinja, nekaj se jih lahko postavi kot stena svetišča ali kot vrata iz svetišča k Ēliju ... Paziti je potrebno, da se ohrani resnost dogodka.

V Jezusu je Božja beseda postala človek. Celo Sveto pismo je Božja beseda ljudem; je živa Beseda, ki nam jo Bog govori še danes. Ali bo ta beseda živa tudi za moje življenje, je odvisno od mene, kako ji prisluhnem (vsako nedeljo pri maši, pri verouku). Ali znam kdaj sam vzeti v roke Sveto pismo in kaj prebrati? Kako naj se sploh lotim branja Svetega pisma? Lahko poiščem evangelijski odlomek iz dnevne Božje besede, lahko naključno odprem in nekaj preberem, lahko po vrsti berem evangelijske – počasi – po kratkih delih. Ker je to beseda Boga prav meni, sem pozoren na to, kaj mi hoče Bog povedati. Ni potrebno, da vse razumem, kar sem prebral. Dovolj je, da odlomek večkrat preberem in dovolim, da me kakšna misel bolj nagovori. To misel si ponavljam – tudi čez dan (npr. preberem odlomek 1 Sam 3,3–11 in me nagovorijo besede: »Tukaj sem!« Čez dan, ko grem v šolo, si rečem: Tukaj sem! ... ko pišemo test, si znova rečem: Tukaj sem! ... ko se mi ne da pisati domače naloge, si ponovim: Tukaj sem! ... ko starši hočejo, da jim kaj pomagam, si znova ponovim: Tukaj sem! ...).

DEJAVNOST

Vsak udeleženec (ali v parih) ima svoje Sveto pismo. (Prejšnji dan spomnite udeležence, da prinesejo Sveta pisma.) V njem poišče stavek – misel ali krajši sestavek in ga prepiše na plakat. Lahko si ga napiše na listek, ga nosi v žepu, večkrat čez dan prebere ali nekomu podari.

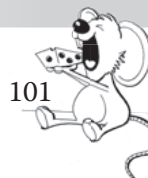
Iskanje po Svetem pismu: Na listkih izžrebajo citate, nato vsak poišče v Svetem pismu svoj citat in si ga izpiše.

Če ni možnosti Svetih pisem, si lahko animator pomaga z naslednjimi citati, ki jih na listkih razdeli udeležencem. Le-ti jih nato prepišejo na plakat.

Svetopisemske misli:

- »Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se« (Mr 6,50)
- »Vse prav dela!« (Mr 7,37)

- »Karkoli ste storili enemu od teh mojih najmanjših bratov, ste meni storili.« (Mt 25,40)
- »Če boste verovali, boste prejeli vse, kar boste prosili v molitvi.« (Mt 21,22)
- »Kdor hoče postati med vami velik, naj bo vaš strežnik.« (Mt 19,26)
- »Ali nisi bil tudi ti dolžan usmiliti se svojega soslužabnika, kakor sem se jaz usmilil tebe?« (Mt 18,33)
- »Vsak, kdor je zapustil hiše ali brate ali sestre ali očeta ali mater ali otroke ali njive zaradi mojega imena, bo prejel stokratno in dobil v delež večno življenje.« (Mt 19,29)
- »Ne bojte se! Vi ste vredni več kakor veliko vrabcev!« (Mt 10,31)
- »Zastonj ste prejeli, zastonj dajajte.« (Mt 10,8)
- »Nisem prišel klicati pravičnih, ampak grešnike.« (Mt 9,13)
- »Hodi za menoj!« (Mt 9,9)
- »Prositi in vam bo dano! Išcite in boste našli! Trkajte in se vam bo odprlo!« (Mt 7,7)
- »Kako ozka so vrata in kako tesna je pot, ki vodi v življenje, in malo jih je, ki jo najdejo.« (Mt 7,14)
- »Po njihovih sadovih jih boste spoznali.« (Mt 7,20)
- »Oče ve, česa potrebujete, preden ga prosite.« (Mt 6,8)
- »Tako naj sveti vaša luč pred ljudmi, da bodo videli vaša dobra dela in slavili vašega Očeta, ki je v nebesih.« (Mt 5,16)
- »V svoji stiski so vpili h Gospodu, iz njihovih tesnob jih je rešil.« (Ps 107,6)
- »Zahvaljujte se Gospodu, ker je dober.« (Ps 106,1)
- »Zaupajte vanj ob vsakem času!« (Ps 61,9)
- »O Bog, moj Bog si ti, željno te iščem, po tebi žeja moja duša; moje telo medli po tebi na suhi, izčrpani zemlji brez vode.« (Ps 63,2)
- »Trdno sem upal v Gospoda, pa se je sklonil k meni in uslišal moje klicanje.« (Ps 40,2)
- »Zaupaj v Gospoda in delaj dobro.« (Ps 37,3)
- »Izroči svojo pot Gospodu, zaupaj vanj, in on bo storil.« (Ps 37,5)
- »Iskal sem Gospoda, in me je uslišal, vseh mojih strahov me je rešil.« (Ps 34,5)
- »Ogiblji se zla in delaj dobro, išči mir in hodi za njim.« (Ps 35,15)
- »Tistim, ki iščejo Gospoda, ne manjka nič dobrega.« (Ps 35,11)
- »Bog je ustvaril človeka po svoji podobi, po Božji podobi ga je ustvaril.« (1Mz 1,27)
- »Bog je videl vse, kar je naredil, in glej, bilo je zelo dobro.« (1Mz 1,31)
- »Ali je za Gospoda kaj pretežko?« (1Mz 18,14)
- »Glej, Bog je moja rešitev, zaupam in se ne bojim, kajti moja moč in moja pesem je Gospod Bog.« (Iz 12,2)
- »Nikar se ne boj, saj sem te odkupil, poklical sem te po imenu: moj si« (Iz 43,1)
- »Ker si drag v mojih očeh, spoštovan in te ljubim.« (Iz 43,4)
- »Nalomljenega trsta ne bo zlomil in tlečega stenja ne ugasil.« (Iz 43,3)





- »Gospod me je poklical v materinem telesu.« (Iz 49,1)
- »Glej, na obe dlani sem te napisal.« (Iz 49,16)
- »V resnici je nosil naše bolezni, naložil si je naše bolečine.« (Iz 53,4)
- »Gospod je moja moč in moja trdnjava, moje pribežališče ob dnevu stiske!« (Jer 16,19)

Citati so dostopni tudi na spletni strani www.oratorij.net.

5. BOG ME OPOGUMLJA – JAZ MU ZAUPAM

Vrednota: POGUM	Simbol: SVETILKA
Smer dneva: Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se (Mt 14,27)!	
Cilji: – spoznavni: Spoznati, da me Bog spremlja na vseh poteh. – doživljajski: Doživeti strah in pogum – dejavnostni: Biti pogumen kristjan	

SKUPNI UVOD

A. OBNOVITEV ZGODBE – vsebina:

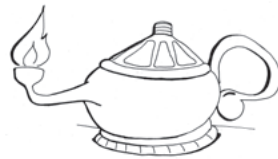
- Danes so se naši junaki znašli v zelo neprijetni situaciji. Kdo jih je rešil temine? Aslan.
- Kdo ga je najbolj vneto prosil za pomoč?
- Kaj Aslan izreče, ko pride do njih?
- Kdo pa nas na zelo podoben način opogumlja na naši poti?
- Kdo nam v današnjem času govori te besede?

B. VREDNOTA – pogum

Bog nam govori marsikaj po Svetem pismu. To smo že ugotovili, a s čim nas nagovarja danes? Govori nam, naj bomo ... Voditelj razdeli črke (npr. GMOUP). Iz črk sestavijo besedo: POGUM.

C. SIMBOL – svetilka

Bog nam govori, naj bomo pogumni. Danes smo v zgodbi slišali, da je nekaj pregnalo temo. Kaj je bilo to? Svetloba. Kako pa v današnjem času pridemo do svetlobe, kadar je tema? Včasih so svetili s svetilkami. Imamo pa tudi mi v svojem življenju svetilke, ki lahko svetijo, lahko pa tudi ne. Odvisno je od nas, kako pogumni smo.



D. VAL DNEVA

V Svetem pismu bomo danes slišali, kako lahko močne svetilke hitro ugasnejo oziroma ponehujejo, če ni dovolj poguma. Zato naj nas današnji odlomek nagovori, da bomo pogumno stopali v našem življenju ter da bodo

naše svetilke vedno luč in spodbuda drugim ljudem za dobro in pogumno delovanje.

E. POVZETEK

Lučkina priprošnja je danes pomagala priti iz teme v svetlobo. Bog pa tudi nas spodbuja, da gremo iz teme v svetlobo. Da postanemo svetilka drugim ljudem in da se pri tem ne bojimo, saj je on z nami na vseh naših poteh. Opo- gumlja nas, da smo močni in pogumni kristjani!

A – ZA MLAJŠE

Pripomočki: sestavljanka s simbolom dneva, plakati, pisala, kip angela, sveča, Sveto pismo, škatla z različnimi predmeti, rute za zakrivanje oči, modra rjuha za morje, čoln, manjši kozarci za vlaganje, slike angelov (lahko prtički), molitev Sveti angel, lepilo, čajne svečke.

UVODNA MOTIVACIJA

Animatorji narišejo simbol dneva na trši papir ter sliko razrežejo na več delov. Otrokom na začetku razložijo, da bodo na sestavljeni sliki opazili pred- met, ki nas spominja na vrednoto današnjega dneva. Otroke med sestavlja- njem spodbujamo, da ugibajo, kaj nastaja. Ko ugotovijo, naj sliko sestavijo do konca. Ko končajo z delom, otroke vprašamo, na kaj jih ta predmet spominja, so ga že kdaj uporabili, bili v stiku z njim, za kaj se uporablja, kaj se z njim počne ... Animator (ali starejši otrok) njihove asociacije zapisuje na plakat.

Animator pove, da današnji simbol »svetilka« predstavlja vrednoto »pogum«. Otroke lahko vprašamo še, kaj je to pogum, kdaj so bili posebej pogumni, kdaj potrebujejo pogum, ali kdaj potrebujejo koga, ki jih opogu- mlja, so sami že kdaj koga opogumljali, kaj nas opogumlja, ko je čista tema ...

Jezus je tisti, ki nas opogumlja s svojo besedo. Tisti, ki je z nami v vsakem trenutku in nam vliva pogum, pa je tudi naš angel varuh. Prosimo ga za var- stvo tudi danes.

MOLITEV

Današnja molitev: Sveti angel

Kipec: Angel

Pesem: Ves dan, vso noč ali Angelček

Animator vpraša otroke, če prepoznajo osebo, ki jo predstavlja kipec. Angel. Nato pove nekaj o molitvi:

Angeli varuhi so poklicani, da vodijo in varujejo določeno osebo ali skupino. Z molitvijo prosimo svojega angela varuha, da je v tistem dnevu ves čas ob nas in nas brani, varuje in vodi.

V imenu Očeta ... Sveti angel ... Slava Očetu ... V imenu Očeta ...





VSTOPNO MESTO

Vsem otrokom zavežemo oči. Pripravimo škatlo z mnogimi predmeti. Otroci pobrskaajo po škatli. Vsak iz nje potegne en predmet. Damo jim nekaj časa, da predmet dobro otipajo in poskušajo ugotoviti, kaj je.

Ko povedo svoje ugotovitve, jim odvežemo oči, da pogledajo predmet. Ugotovijo, ali so imeli prav ali narobe. Otroke vprašamo, kako so se počutili, ko smo jim zavezali oči. Kako so se počutili, ko so brskali po škatli? Ali je bilo težko prepoznati predmet? Jih je bilo v katerem delu naloge strah? So potrebovali kaj poguma pri tem? Ali se v življenju kdaj srečajo s situacijo, v kateri so doživljali podobne občutke (so se bali)? So imeli ob sebi koga, ki jim je pomagal? Kako so premagovali strah?

Tudi Jezusove učence je večkrat prevzemal strah. Jezus pa jih je vedno znova opogumljal. Evangelist Matej je opisal enega izmed takih dogodkov.

OZNANILO

Odprem Sveto pismo na strani, kjer je Mt 14,22–33. Sveto pismo postavim na sredino prostora k sveči in kipcu.

Prvi del evangelija preberemo, del, kjer govori o prestrašenih učencih in o Petrovem pogovoru z Jezusom, ki opogumlja, pa naj animatorji zaigrajo. En animator naj bere vezni tekst, en naj igra Petra, drugi Jezusa. Potrudijo naj se, da bodo tudi prostor uredili odlomku primerno – modra rjuha za morje, obris čolna ...

In takoj je primoral učence, da so šli v čoln in se peljali pred njim na drugo stran; sam naj bi medtem odpustil množice. In ko je množice odpustil, je šel na goro, da bi na samem molil. Ko se je zvečerilo, je bil tam sam. Čoln pa se je medtem oddaljil že precej stadijev od brega.

Valovi so ga premetavali, kajti pihal je nasprotni veter. Ob četrti nočni straži je Jezus hodil po jezeru in prišel k njim. Ko so ga učenci videli hoditi po jezeru, so se vznemirili in rekli: »Prikazen je.« Od strahu so zavpili. Jezus pa jim je takoj rekel: »Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se!« Peter mu je odgovoril in rekel: »Gospod, če si ti, mi ukaži, da pridem po vodi k tebi.« On mu je dejal: »Pridi!« In Peter je stopil iz čolna, hodil po vodi in šel k Jezusu. Ko pa je videl, da je veter močan, se je zbal. Začel se je potapljati in je zavpil: »Gospod, reši me!« Jezus je takoj iztegnil roko, ga prijel in mu dejal: »Malovernež, zakaj si podvomil?« In ko sta stopila v čoln, je veter ponehal. Oni pa, ki so bili v čolnu, so se mu poklonili do tal in rekli: »Resnično si Božji Sin.«

Otroke povabimo, da v nekaj trenutkih tišine premislijo, kaj vse so videli in slišali. Nato jih vprašamo:

O kom govori odlomek? Kje so bili učenci? Kaj je rekel Jezus učencem? Kako je odreagirala Peter? Se je bal? Je bil pogumen? Je verjel Jezusu? Kaj so naredili učenci, ko so videli, kako je Jezus rešil Petra? Kaj pa mi? Ali zaupamo, da nas Jezus vedno varno vodi? Ali v trenutkih, ko nas je strah, molimo? Kaj bi vi naredili, če bi bili Peter?

DEJAVNOST

Sveča razsvetli prostor, ko je temno in tako nas ni več strah, saj vidimo, kaj je okoli nas. Vsak izmed vas bo zato izdelal svečnik, ki nas bo opogumljal. Potrebujemo manjše kozarce za vlaganje, vnaprej pripravljene slike angelov (lahko servietna tehnika) in natipkano molitev Sveti angel. Otroci naj angele in molitev prilepijo na kozarce. V kozarec otroku postavimo čajno svečko. Otroke spodbudimo, da bodo doma ob prižgani svečki z molitvijo Angel varuh večkrat prosili svojega angela varuha za pomoč. Ne le zase, tudi za druge. Lepo pa je, če se mu bodo znali vsakič tudi zahvaliti.

POVZETEK

Otroci na listu skupaj z molitvijo tega dne dobijo narisano svetilko, ki je simbol za vrednoto dneva – pogum. Otroci sliko svetilke pobarvajo. Spodbudimo jih, da se ob koncu še enkrat pogovorimo o pogumu.

B – ZA STAREJŠE

Pesmi: Raduj se, raduj; Ko Jezus je začel učiti; Gospod, moj Bog; Hočem s teboj, Gospod; Ko čutiš to; Jezus prava je pot; Vesolje naj te slavi; Poj in praznuj.

Pripomočki: plakat, na katerem je narisan kristjan, pisala, barvice, flomastri, Sveto pismo, življenjepisi svetnikov in blaženih, trakovi za zavezovanje oči.

MOLITEV

Znamenje križa.

Animator 1: Jezus, ti si nam po papežu Janezu Pavlu II., ki nas je obiskal v Sloveniji, spregovoril in nas opogumil: »Dragi prijatelji, ko vas oblegajo skušnjave, da bi se zaprli vase, ker vas življenje zasipa s skrbmi ali vas včasih celo straši, se spomnite, da vstali Jezus trka na vrata vašega srca in čaka, da mu odprete. Če ga sprejmete, reče vsakemu: »Mir s teboj!« Sprejmite ga! Odprite mu! Ne bojte se! Samo vera in ljubezen moreta premagati strah in znova prižgati upanje. Iz vsega srca vam želim, da bi mogli z ljubeznijo premagati vsak strah in povsod izžarevati upanje.«

(papež Janez Pavel II. mladim na letališču v Postojni, 18. maja 1996)

Animator 2: Dragi udeleženci oratorija, tudi nam to velja. Bodimo pogumni. Ne bojmo se. Jezus je z nami povsod. Varuje nas in vabi, da ne pozabimo na vero, upanje, ljubezen. Molimo za pogum.

Oče naš

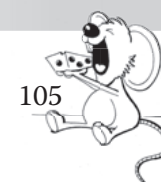
Slava Očetu

Znamenje križa.

VSTOPNO MESTO

Možnost 1: Potovanje z zavezanimi očmi

Vsem članom skupine, razen zadnjemu, zavežemo oči. Zadnji je krmar in vodi svojo skupino z usmerjanjem (naprej, levo, desno, počasi ...). Če se kolona prelomi, krmarja nadomesti drugi udeleženec.





Možnost 2: Iskanje predmeta

Enemu udeležencu zavežemo oči, ga povedemo v sredo prostora in ga nato z glasom usmerjamo, kam naj gre, da bo našel skriti predmet.

Po vstopni možnosti, ki ste jo izbrali, se v skupini pogovorite, kako so se počutili, ko so vodili in ko so bili vođeni. Jih je bilo strah ali so zaupali tistemu, ki jih je vodil? Včasih se je težko prepustiti tujim rokam in tujemu vodstvu. Prav tako je to težko tistim, ki imajo s takšnimi igrami slabe izkušnje že od prej oz. slabe izkušnje s tem, ko je nekdo zaupal, pa je bilo njegovo zaupanje izrabljeno. Kako se obnašamo, ko nam je zaupana skrivnost? Jo zadržimo v sebi ali razglabljam o njej drugim? Pravo zaupanje zadrži to pri sebi in je tam na varnem. Jezus pa nas vabi, naj se ne bojimo. Naj mu zaupamo, kajti z vero vanj zmoremo vse in pri njem smo varni.

OZNANILO

V odlomku bomo slišali, kako varno so se počutili Jezusovi učenci s svojim učiteljem.

Evangelist Matej nam opiše, kaj se je zgodilo nekega dne. Prisluhnimo:

In takoj je primoral učence, da so šli v čoln in se peljali pred njim na drugo stran; sam naj bi medtem odpustil množice. In ko je množice odpustil, je šel na goro, da bi na samem molil. Ko se je zvečerilo, je bil tam sam. Čoln pa se je medtem oddaljil že precej stadijev od brega. Valovi so ga premetavali, kajti pihal je nasprotni veter. Ob četrti nočni straži je Jezus hodil po jezeru in prišel k njim. Ko so ga učenci videli hoditi po jezeru, so se vznemirili in rekli: »Prikazen je.« Od strahu so zavpili. Jezus pa jim je takoj rekel: »Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se!« Peter mu je odgovoril in rekel: »Gospod, če si ti, mi ukaži, da pridem po vodi k tebi.« On mu je dejal: »Pridi!« In Peter je stopil iz čolna, hodil po vodi in šel k Jezusu. Ko pa je videl, da je veter močan, se je zbal. Začel se je potapljati in je zavpil: »Gospod, reši me!« Jezus je takoj iztegnil roko, ga prijel in mu dejal: »Malovernež, zakaj si podvomil?« In ko sta stopila v čoln, je veter ponehal. Oni pa, ki so bili v čolnu, so se mu poklonili do tal in rekli: »Resnično si Božji Sin.«

Mt 14,22–33

Sledi nekaj trenutkov tišine.

Kaj smo slišali v odlomku? So se učenci počutili varne? Dokler je bilo morje mirno, da, ko pa so se pojavili valovi in veter, so se zbali. Prav tako niso zmogli verjeti, da Jezus hodi po vodi. Sprehajal se je, oni pa so mislili, da je prikazen. Je to res globoka vera učencev ali pa se je pokazala njihova nevera? Tudi mi smo podobni učencem, ki jih Jezus kliče. Kliče nas, da smo pogumni in da ga s svojim življenjem, včasih pa tudi z besedo, oznanjamo sošolcem, ki ga ne poznajo, ali sosedom, s katerimi se družimo in ne želijo hoditi k nedeljskim svetim mašam, ker se jim to zdi nesmiselno. Kako pravzaprav lahko oznanjamo Jezusa? Kdaj smo podobni učencem, ki se bojijo?

Spomnimo se današnje zgodbe. Tudi Pepicvil in Repicvil sta dejala, da je potreben pogum. Za kaj že? Se kdo spomni, zakaj sta se imenovala pogumneža? Ja, pogum je bil potreben, da sta priznala svoje napake in se opravičila drug drugemu. Prepira se lahko vsak, ker vsi to znamo. »Oprosti« ali »zmotil sem se« pa so besede, za katere potrebujemo pogum. Ne samo otroci, tudi odrasli. Večkrat gledamo samo slabo, dobrega pa ne znamo videti.

Danes nas Jezus vabi na podoben način. Vabi nas, da z veseljem prihajamo k sveti maši, da ne skrivamo svoje vere, da znamo priznati svoje napake, da naš besednjak obsega besede, kot so: oprosti, zmotil sem se, to si imel prav, to je res odlično. Preprosta dejanja, ki delajo življenje lepo. Da povemo po pravici, da pospravimo za drugim, čeprav ni naša nesnaga, da priznamo slabosti in nekomu odpustimo, ker nam je naredil krivico. Da grem tudi takrat, ko mi ne uspe, naprej z dvignjeno glavo. Vse to so pogumna dejanja. Sami od sebe ne zmoremo takšnega poguma, toda Jezus je ob nas, da nam kot Petru poda roko in z njo pogum.

DEJAVNOST

Spoznali smo pogum, spoznali pa bomo pogumnega kristjana tudi v sebi, torej način, s katerim lahko pokažem, da sem pogumen kristjan. Še prej pa bomo spoznali hrabra srca naših svetnikov in blaženih.

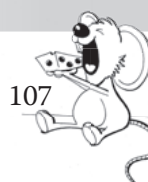
1. možnost

Udeležence razdelimo v pare in vsakemu paru damo kratek življenjepis enega svetnika ali blaženega. Dostopni so na www.oratorij.net. Spoznali bodo, da za svetost niso potrebna popolna dejanja, ampak vsakdanji trud za dobro. Nato bodo na plakat, na katerem je izrisana silhueta človeka – pogumnega kristjana –, zapisali dve lastnosti, ki sta značilni za svetnika ali blaženega, ki so ga spoznali skozi življenjepis.

Sledi še pogovor, kako so bili ti ljudje pogumni v svojem življenju in kako smo lahko mi danes pogumni v današnjem življenju. Spodbudimo tudi udeležence, da si izberejo eno lastnost, s katero se bodo trudili biti pogumni kristjani. Lahko so to lastnosti svetnikov ali blaženih, če so uresničljive za današnjo družbo, sicer pa lahko predlagajo kaj svojega ali pa jim pomagata pri izbiri animatorji. Naj bo to lastnost, ki jo boste lahko preverili, npr.: da prizna, če naredi nekaj narobe, da se opraviči, pospravi, se ne pritožuje, ni brezobziren, nestrpen, ampak se trudi vnašati v življenje oratorija in skupine vedrino ter pozitivno razpoloženje.

2. možnost

Lahko pa izdelate tudi svečnik, ki bo svoj namen dosegel takrat, ko bo misel nagovorila srce posameznega udeleženca, in to ne samo enkrat, pač pa vsakič, ko bo uporabil svečnik. Naj bo to čim večkrat. Na sredino damo različne barve listov, na katerih so izpisane misli posameznih svetnikov in blaženih (dostopne na www.oratorij.net). Besedilo naj bo obrnjeno k tlom, da bodo udeleženci žrebali misel, ki jih bo nagovorila. Potrebujemo manjše kozarce, vnaprej pripravljene misli in servietno tehniko. Udeleženci misel in vzorce, ki so si jih izbrali, prilepijo na kozarec. V kozarec nato postavimo čajno svečko. Spodbudimo jih, da bodo





doma ob prižgani svečki večkrat prosili za pogum in za pomoč. Ne le zase, tudi za druge.

In naj vas pri vsakem dobrem dejanju spremljajo Jezusove besede: »**Bodite pogumni! Jaz sem. Ne bojte se!**« To govori danes tudi nam, zato se ne bojmo oznanjati z življenjem in pogumno priznavati, da smo kristjani.

6. BOG JE Z NAMI – NISMO SAMI

Vrednota: BOŽJE SPREMSTVO	Simbol: TRTA
Smer dneva: Ostanite v meni in jaz v vas (Jn 15,4a).	
Cilji:	
– spoznavni: Spoznati, da tudi za duhovno rast potrebujemo hrano. – doživljajski: Doživeti, da si je za vsak odnos potrebno vzeti čas. – dejavnostni: Naredim načrt, kako bom Bogu dopustil, da me spremlja tudi po oratoriju.	

SKUPNI UVOD

A. OBNOVITEV ZGODBE – vsebina:

- Kam že potujejo naši junaki? Ali so sami na poti v Aslanovo deželo? Ne, kajti On je z njimi! Kdo je hotel za vedno ostati v Aslanovi deželi, ko bo prišel vanjo?
- Ali vsak, ki resnično išče Aslana – Boga, njega tudi najde?
- Ali od vsepovsod pelje pot v Aslanovo – Božjo deželo? Tudi iz naše/ga _____ (poveš ime vašega kraja)?
- Ali so se Lučka, Edmund in Evstahij vrnili v svojo deželo? Bodo tudi tam srečali Aslana in našli pot do njega? Kje ga bodo iskali?

B. VREDNOTA – Božje spremstvo

Bog je z nami, nismo sami. Kako bi se lahko glasila vrednota današnjega dne? Danes sta celo dve besedi. Voditelj pokaže premetane črke oz. jih pokažejo tisti otroci, katerim črke razdeli (npr. JEŽBOSPETROMVS). Iz črk sestavijo besedo: BOŽJE SPREMSTVO.

C. SIMBOL – trta

Koje Jezus nekoč učil ljudi, jim je povedal tudi zanimivo primerjavo. Zase je dejal, da je trta, mi pa mladike na tej trti. Kateri je torej današnji simbol? Animator prinese simbol in ga položi v osrednji prostor oz. na prostor, ki ga imate namenjenega za to.

Da, trta. V katehezi bomo spoznali, zakaj.

D. VAL DNEVA

Sedaj si le zapomnimo današnji val dneva, ki nam pove, kaj je dejal Jezus o sebi in o nas:

»Ostanite v meni in jaz v vas.« (Jn 15,4a)



E. POVZETEK

Naši junaki iz zgodbe so prišli na cilj svojega potovanja. Ta cilj pa je bil pravzaprav šele začetek. Naučili so se, da je Aslan – Bog vedno z njimi in da pot v njegovo deželo pelje od vsepovsod. Ko so se Lučka, Edmund in Evstahij vrnili v svojo deželo, so se odločili, da bodo tam poiskali Aslana – Boga.

Ali je Bog tudi z nami? Tudi danes na oratoriju? In potem doma? Ga je preprosto videti in slišati? A imeli bomo odprte oči in ušesa, predvsem pa srce, da odkrijemo Boga, ki je tudi danes z nami.

A – ZA MLAJŠE

Pripomočki: sestavljanica s simbolom dneva, križ, listki z molitvijo Tebe ljubim, Stvarnik moj, kip Jezusa, listki z napisanimi osebam, listki z napisanimi zdravili, Sveto pismo, vejica, grozd (izrezan ali pravi), vrvice, bunkice (za vsakega otroka šest), škarje, listki s pobarvanko – simbol.

UVODNA MOTIVACIJA

Animatorji že v pripravi na katehezo narišejo simbol dneva ali prilepijo sliko simbola na trši papir ter sliko razrežejo na več delov – sestavljanek.

Otrokom na začetku razložijo, da bodo na sestavljeni sliki opazili predmet, ki nas spominja na vrednoto današnjega dneva. Otroke med sestavljanjem spodbujamo, da ugibajo, kaj nastaja. Ko ugotovijo, naj sliko sestavijo do konca. Na koncu otroke vprašamo, na kaj jih ta rastlina spominja, ali so jo že kdaj videli, če vedo, za kaj se uporablja, ali so že kaj delali na njej, če vedo, kako je velika, zakaj je pomembna ... Animator (ali starejši otrok) njihove asociacije zapisuje na plakat.

Animator pove, da današnji simbol »trta« predstavlja vrednoto »Božje spremstvo«. Otroke vprašamo, če so že kdaj opazovali, kako raste trta, kako na njej iz cveta nastane grozd in kako ta grozd raste in zori.

MOLITEV

Današnja molitev: Tebe ljubim, Stvarnik moj

Kipec: Jezus in Marija

Pesem: Jezus moj, ljubim te

Animator vpraša otroke, če se spomnijo, katere molitve smo ta teden molili ter katere izmed njih nas povezujejo z Jezusom in katere z Marijo. Nato pove nekaj o molitvi:

Molitev Tebe ljubim, Stvarnik moj je ena izmed jutranjih molitev. V prvem delu se obračamo na Stvarnika – Jezusa in se mu zahvaljujemo za varno preživetje noč ter mu izročamo sebe v tem dnevu. Nato v drugem delu prosimo še Marijo, da naj bo naša vodnica.

V imenu Očeta ... Tebe ljubim, Stvarnik moj ... Slava Očetu ... V imenu Očeta ...



VSTOPNO MESTO

Igra vlog

Animator že v pripravi na liste zapiše osebe, ki imajo različne potrebe: lačen, žejen, osamljen, poškodovan, brez obleke, brez vere.

Lističe razdeli otrokom, ki igrajo vlogo, ki so jo dobili. Navodilo jim da, da pripovedujejo »zdravnikom«, kaj potrebujejo. Ostali otroci igrajo »zdravnike«, ki hodijo okoli ter ponujajo posebna »zdravila«. Vsak izmed njih ima točno določeno zdravilo: hrano, pijačo, obleko, čas, pogovor, Sveto pismo.

Otroke nato vprašamo, kaj je tisto, kar je najpomembnejše, da preživimo. Ali je pomembno, da imamo telesno hrano, da rastemo? Kaj pa duhovno? Ali bomo zrastle v dobre kristjane, če ne bomo »jedli« nič duhovnega? Za vsako rast je potrebna hrana in da zrastemo v dobre kristjane, potrebujemo duhovno hrano, ki nam jo Jezus daje preko Svetega pisma, zakramentov in različnih molitev.

OZNANILO

Animator pove, da tudi trta, ki je današnji simbol, potrebuje hrano. V evangeliju je Jezus lepo povedal, kako je pomembno, da rastemo ob njem. Nato odpre Sv. pismo ter otrokom odlomek pripoveduje. Ponazoriga s pomočjo veje, ki jo obreže, malo očisti in nanjo pritrdi grozd iz papirja (če je mogoče, lahko tudi pravega).

Jn 15,17

»Jaz sem resnična vinska trta in moj Oče je vinogradnik. Vsako mladiko na meni, ki ne rodi sadu, odstrani; in vsako, ki rodi sad, očisti, da rodi še več sadu. Vi ste že čisti zaradi besede, ki sem vam jo povedal. Ostanite v meni in jaz v vas. Kakor mladika ne more sama roditi sadu, če ne ostane na trti, tako tudi vi ne, če ne ostanete v meni. Jaz sem trta, vi mladike. Kdor ostane v meni in jaz v njem, ta rodi obilo sadu, kajti brez mene ne morete storiti ničesar. Če kdo ne ostane v meni, ga vržejo proč kakor mladiko in se posuši. Te mladike poberejo in vržejo v ogenj in zgorijo. Če ostanete v meni in moje besede ostanejo v vas, prosite, kar koli hočete, in se vam bo zgodilo.«

Otroke povabimo, da v nekaj trenutkih tišine premislijo, kaj vse so videli in slišali. Nato jih vprašamo:

O kom govori odlomek? Koga je Jezus primerjal s trto? Kaj pa to pomeni, da ostanemo v njem? Kaj nam je želel s tem povedati? Pa smo mi res v njem? Kako pa to vemo oz. kako to vedo drugi? Vsak izmed nas lahko v drugem spozna Jezusa, po njegovih besedah in dejanjih. Tudi v zgodbi smo videli, da so se vrnili nazaj v svojo deželo in bodo tam govorili o tem, kar so doživeli. To pomeni biti Jezusov; da ga vsak dan, kjer koli že smo, oznanjamo.

Kdo izmed nas pa ostane v njem tudi po oratoriju? Kdo se spomni na Jezusa in si vzame vsak dan nekaj časa za molitev, ki je pogovor z njim?

DEJAVNOST

V knjižico, kamor smo cel teden zbirali simbole posameznega dne, bomo naredili poseben načrt, kako bomo ostali v Njem tudi po oratoriju, kako nas bo On spremljal vsak dan. Nato pa bomo naredili vsak svoj obesek – križ.

Pogovorimo se in kratko zapišemo posamezne sklepe. Če je potrebno, otrokom pomagamo s primeri: vsak dan bom začel in končal s križem, vsak dan bom zmolil kratko molitev, vsak dan bom za dve minutki tiho gledal v križ, ki ga imamo na steni, vsak dan bom nosil obesek s križem.

Navodilo za izdelavo:

Vsak otrok dobi vrstico in šest bunkic. Skozi prvo bunkico napelje vrv in nato oba konca vrvi napelje skozi drugo bunkico. Enako ponovi s tretjo bunkico. Nato na en konec vrvi nadene eno bunkico, na drug konec vrvi pa drugo. Konca vrvi nato napelje skozi tretjo bunkico. Na koncu nadene še zgornjo – zadnjo – bunkico in na vrhu naredi vozec.



POVZETEK

Trta je simbol današnjega dne. Otroci jo na koncu dobijo narisano na listih ter jo pobarvajo. Še enkrat poudarimo, da nas Jezus vedno spremlja, pomembno pa je, da si vzamemo vsak dan čas, da bomo tudi duhovno rastle v dobre kristjane.

B – ZA STAREJŠE

Pesmi: Oče, življenja; Odprl bom oči; Vsi, ki ste žejni; Zdaj sem tu, moj Bog; Vlij mi olja; Ti si moja Gospa; Tebi, o Gospod; Življenje v tebi (Ta večer).

Pripomočki: manjši predmet (npr. prstan); trta; Sveto pismo; pisala, papir; okrogli listki oz. kartončki.

MOLITEV

Znamenje križa.

Animator: Dobri Bog, ti si vedno z nami. Velikokrat te ne vidimo, ne slišimo, ne čutimo, a vendar ti si z nami. Še več, si v nas, saj smo ustvarjeni po tvoji podobi. Pri krstu smo prejeli tvoje življenje. Lepo je biti Božji otrok! Lepo je zaupati, da si z nami, da nam pomagaš. Daj, da bomo tudi mi s teboj!

Tebe ljubim, Stvarnik moj

Znamenje križa.

VSTOPNO MESTO

Igra: Skrivanje predmeta. Animator prinese nek manjši predmet, npr. prstan. Izberejo enega prostovoljca, ki naj odide iz prostora. Ostali skrijejo predmet. Prostovoljec se vrne in mora poiskati predmet, ne da bi premaknil karkoli. Udeleženci mu lahko pomagajo s tem, da govorijo mrzlo (če je prostovoljec daleč



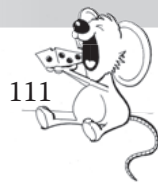
mlajši



starejši



mlajši





od predmeta), toplo (če je prostovoljec blizu predmeta), vroče (če je čisto blizu predmeta).

Pogovor: Ko je bil iskani predmet skrit, ga nismo videli, vendar smo vsi vedeli, da je v prostoru.

Mnogi stvari v življenju ne vidimo, a vendar vemo, verjamemo, da so: ponoči ali ko je oblačno vreme, sonca ne vidimo, a vendar vemo in verjamemo, da sonce je.

Na sredino prostora animator položi trto (lahko del prave trte iz vinograda ali pa narisano na plakatu).

OZNANILO

Trta: v tem letnem času še ne vidimo (zrelega) grozdja, a vendar vsi verjamemo, da bo iz drobnih zelenih grozdov kmalu nastalo sladko grozdje. Nihče ne vidi soka – hrane, ki se pretaka po stebli trte iz korenin v mladike, v sad, a vendar vsi verjamemo in vemo, da se ta življenjska hrana pretaka in ohranja pri življenju rastlino. Še več: daje, da na njej dozori sad. Kdo od nas bi mogel ustvariti kaj takega?! Bog pa je to naredil! Samo če je mladika zraščena s trto, če ni ranjena ali odlomljena proč, lahko ostane živa in obrodi sad. In še to ni dovolj. Trta mora koreniniti v dobri zemlji, zemlja mora prejemati vodo, na trto mora sijati sonce, trto mora vinogradnik okopati in negovati. Samo tako bo trta lahko obrodila žlahtno grozdje. Jezusovi sodobniki so poznali vinograde in dobro vino, zato je Jezus uporabil primerjavo s trto, da bi jim razložil globoko resnico o njem samem, o nas ljudeh in našem duhovnem življenju.

Takole je Jezusove besede zapisal apostol Janez. (animator vzame v roke Sveto pismo in prebere odlomek Jn 15,17):

»Jaz sem resnična vinska trta in moj Oče je vinogradnik. Vsako mladiko na meni, ki ne rodi sadu, odstrani; in vsako, ki rodi sad, očisti, da rodi še več sadu. Vi ste že čisti zaradi besede, ki sem vam jo povedal. Ostanite v meni in jaz v vas. Kakor mladika ne more sama roditi sadu, če ne ostane na trti, tako tudi vi ne, če ne ostanete v meni. Jaz sem trta, vi mladike. Kdor ostane v meni in jaz v njem, ta rodi obilo sadu, kajti brez mene ne morete storiti ničesar. Če kdo ne ostane v meni, ga vržejo proč kakor mladiko in se posuši. Te mladike poberejo in vržejo v ogenj in zgorijo. Če ostanete v meni in moje besede ostanejo v vas, prosite, kar koli hočete, in se vam bo zgodilo.«

Nekaj trenutkov v tihoti pustimo, da Jezusove besede odmevajo v nas.

Jezus je zase dejal, da je resnična vinska trta. Vinogradnik je njegov Oče, mi ljudje pa smo mladike. Pri krstu smo bili vcepljeni v trto – Jezusa – in v nas se je začelo pretakati Božje življenje. Oče skrbi za nas kot skrben vinogradnik, Jezus nam daje duhovno hrano. Od nas je odvisno, ali se duhovno hranimo: beremo Sveto pismo, gremo k maši, molimo ... Vedno, ko povabimo Boga, da vstopi v naše življenje, da nam pomaga, da nam odpusti, ko se mu zahvalimo ... in še najbolj, ko prejmemo Jezusa v obhajilu, prejmemo duhovno hrano in smo žive mladike.

Vsak greh postavi oviro, da se v nas ne more več pretakati Božje življenje – mali greh postavi malo oviro, večji greh večjo, smrtni greh lahko v nas uniči Božje življenje. Smo duhovno mrtvi, četudi naše telo živi. Toda Jezus je premagal to smrt za nas, on želi, da bi mi živeli in mu ni vseeno za nas. Vse bi dal, da bi mi znova oživel in vse je že dal za nas, ko nas je odrešil s svojo smrtjo in vstajenjem. Dovolj je, da se znova obrnemo nanj, da želimo znova duhovno živeti in Mu zato pri spovedi izpovemo svoj greh. On nam ga odpusti, nas znova vcepi nazaj na trto – na njega samega; znova smo kot prej, duhovno živi.

Naši prijatelji iz letošnje zgodbe so se danes vrnili v svoj svet in se odločili, da tam poiščejo Aslana – Jezusa. Kje ga bodo našli? Da, v sočloveku, predvsem pa v tabernaklju – v sveti hostiji. Tam bodo znova z njim. Tam mu bodo pripovedovali o svojem življenju in tam bodo prisluhnili njemu. Zdaj vedo, da je on vedno z njimi, samo obrniti se morajo nanj. On z njimi deli njihovo življenje; veseli se z njimi, pa tudi trpi z njimi; z njimi nosi njihove stiske, z njimi se trudi in bori za dobro. Z njimi je, ko padejo, da jim poda roko in jim pomaga vstati, z njimi je, da jim obriše solze, z njimi, da jim da moč, da premagajo zlo ...

Če bomo imeli adoracijo, lahko nadaljujemo:

Danes se bomo skupaj zbrali pred njim, da bomo nekaj minut povsem z njim; videli ga bomo v sveti hostiji, ga počastili, mu povedali kaj o sebi in svojem življenju ter mu prisluhnili. In četudi mu ne bi imeli kaj povedati ali če ne bi slišali, da nam on kaj pove, je dovolj že to, da bomo nekaj časa z njim – kot kadar se sončimo na plaži: nič ne delamo, pa vendar nas sonce obarva.

DEJAVNOST

Jezus je z nami tu na oratoriju, je pa tudi z nami doma, med prijatelji ... Z nami bo tudi med počitnicami. Vendar moramo tudi sami storiti nekaj za to, da bomo tudi mi z njim. Vsak zase naj pomisli, kaj bo storil, da bo dovolil, da ga Bog spremlja tudi po oratoriju, med počitnicami, v šoli. To zapišejo na okrogle listke oz. kartončke (ki lahko simbolizirajo hostijo). Če imajo težave, jim animator pomaga (npr. 1x v tednu bom vzel v roke Sveto pismo in nekaj prebral iz njega, v nedeljo bom šel k maši in prejel Jezusa v obhajilu, pri večerni molitvi bom Jezusa prosil, da vstopi v moje srce ...).

ADORACIJA

Osnutek adoracije kot možnost za vse skupine (za molitev).

Pesmi:

Izpostavitev Najsvetejšega.

Oče, ti si nam po svojem Svetem Duhu poslal Jezusa, da nas je odrešil. Daj tudi nam svojega Svetega Duha, da bi verovali, da je v tem koščku kruha, ki ga zremo pred seboj, resnično živi Jezus; isti Jezus, ki je pred dobrimi dva tisoč leti kot človek hodil po zemlji in so ga ljudje mogli videti, slišati, čutiti.



Pesmi: Luč; Res velik si, Bog; Moj Jezus, rešitelj; Kličem: »Svet si!«; Psalm 29; Povzdigujem tvoje ime.

Jezus, ti si tako dober, da si hotel vedno ostati z nami. Ti veš, da ljudje potrebujemo, da vidimo, slišimo, začutimo. Zato si hotel ostati na zemlji viden v podobi kruha. Smemo te videti, še več, smemo te zaužiti. Hvala ti, Jezus, da si nam tako blizu.

Hvala, ker nam govoriš tudi po svoji besedi.

Iz svetega evangelija po Janezu:

»Jaz sem resnična vinska trta in moj Oče je vinogradnik. Vsako mladiko na meni, ki ne rodi sadu, odstrani; in vsako, ki rodi sad, očisti, da rodi še več sadu. Vi ste že čisti zaradi besede, ki sem vam jo povedal. Ostanite v meni in jaz v vas. Kakor mladika ne more sama roditi sadu, če ne ostane na trti, tako tudi vi ne, če ne ostanete v meni. Jaz sem trta, vi mladike. Kdor ostane v meni in jaz v njem, ta rodi obilo sadu, kajti brez mene ne morete storiti ničesar. Če kdo ne ostane v meni, ga vržejo proč kakor mladiko in se posuši. Te mladike poberejo in vržejo v ogenj in zgorejo. Če ostanete v meni in moje besede ostanejo v vas, prosite, kar koli hočete, in se vam bo zgodilo.«

Jezus, danes bi se ti radi zahvalili za veliko stvari in te tudi prosili za veliko stvari. Ti veš, kaj je za nas dobro in nam tudi daješ samo to, kar je za nas dobro. Včasih tega ne razumemo, tako kot ne razumemo odraslih, ki od nas kaj zahtevajo, nam česa ne pustijo ... Jezus, samo če smo zares v tebi, te znamo prositi za prave stvari. Jezus, tebi izrekamo svoje zahvale in svoje prošnje, ti pa nas boš uslišal, kakor ti veš, da je za nas dobro.

Udeleženci na listke napišejo zahvale ali prošnje, eden od animatorjev jih pobere; te molitvene namene zatem nekdo od animatorjev prebere, vmes se poje primeren odpev pesmi.

Če pa se voditelju zdi primerno, lahko zahvale ali prošnje tudi spontano izrekajo in se vmes poje odpev.

Hvala ti, Jezus, da si vedno z nami; hvala, da nam pomagaš; hvala, da nas imaš rad. Ostani z nami tudi po oratoriju in nam pomagaj, da bomo tudi mi storili vse, kar lahko, da bomo ostali s teboj.

Oče naš
Blagoslov
Pesem



Ker včasih ne vemo ...

... kako pritegniti najstnike na oratorij,

... na kakšen način animirati mladostnike

in ker nam ni vseeno za prihodnost
mladostnikov, ...

... je tu

Veliki oratorij

To je program za starejše osnovnošolce, ki se odvija v okviru oratorija, a je posebej prilagojen tej starostni skupini. Nekateri oratoriji po Sloveniji ga že izvajajo, saj nudi vsebine, metode in pristope, ki so najstnikom zanimivejši in jim predstavljajo večji izziv.

Namen VEOR je močnejše pritegniti najstnike v program oratorija in jim ponuditi njim primerno vzgojo za življenje in vero ter jih motivirati za nadaljnje sodelovanje pri oratoriju in drugih župnijskih dejavnostih.

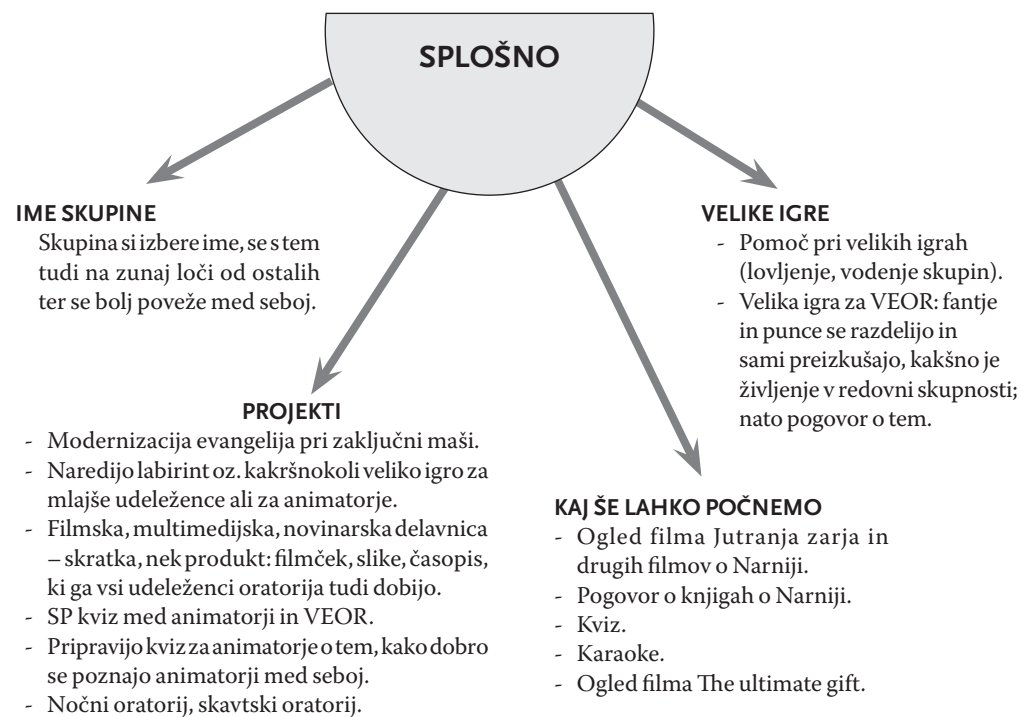
Na naslednjih straneh je zbranih nekaj idej, nasvetov in usmeritev, ki jih lahko uporabite na letošnjem oratoriju.

Več o značilnostih obdobja mladostništva in razvojnih nalogah mladostnika, metodah dela z mladostniki ter povezanosti s preventivnim vzgojnim sistemom najdete v priročniku Veliki oratorij, dodatne informacije o gradivu in usposabljanjih pa na www.oratorij.net/veor.



starejši





ANGELI VARUHI

Že prvi dan (ali drugi) se jim da naloga, da postanejo »angeli varuhi«, skozi oratorij opazujejo dogajanje in ugotavljajo, če kdo sameva, če je kdo žalosten, potrebuje razvedrilo.

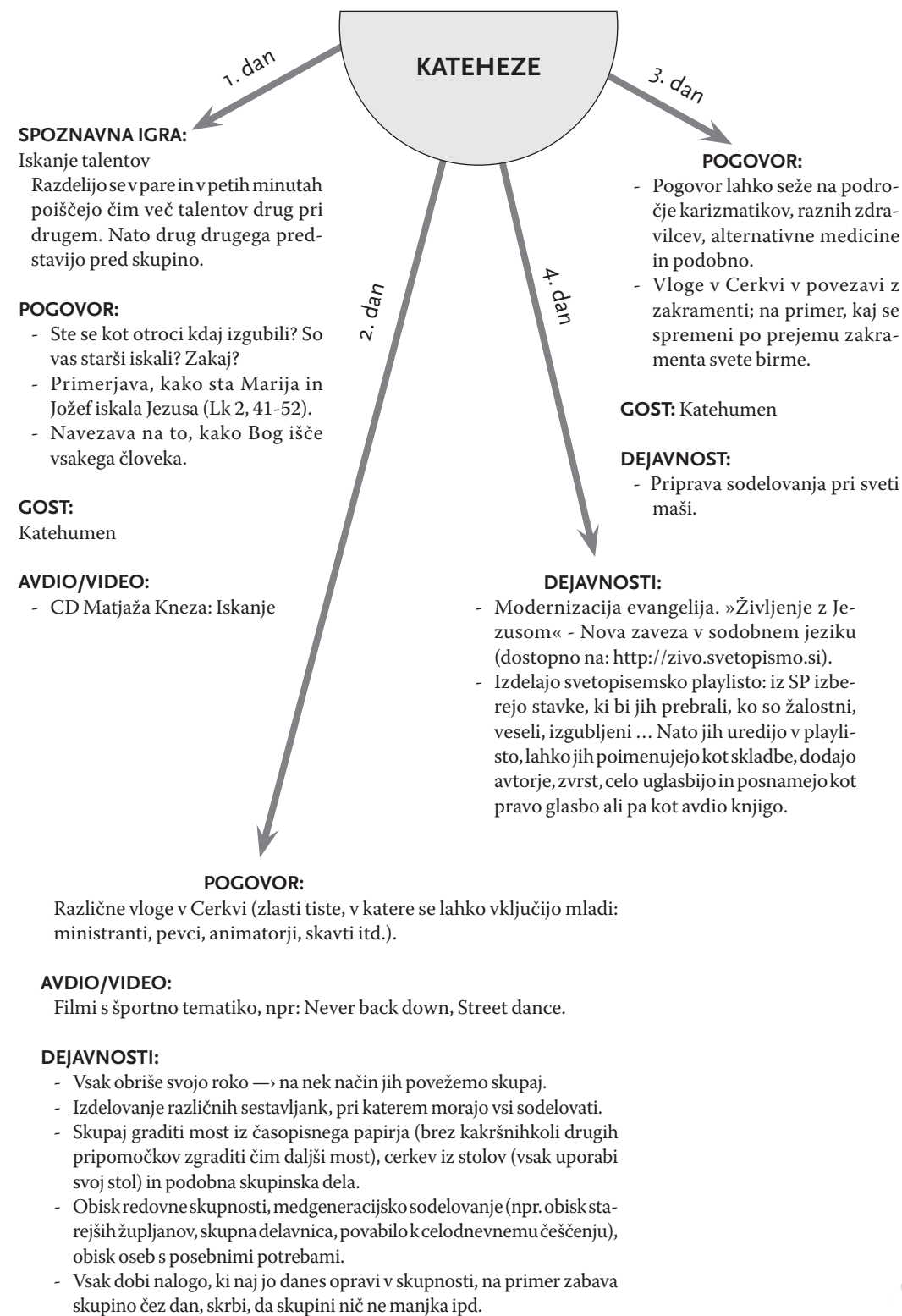
Glede na velikost skupine in oratorija si lahko razdelijo posamezne ljudi (animatorje, udeležence), lahko se zadolžijo po določenih nalogah, pravzaprav so neke vrste skriti prijatelji, ki spremljajo udeležence kot Bog – neočitno.

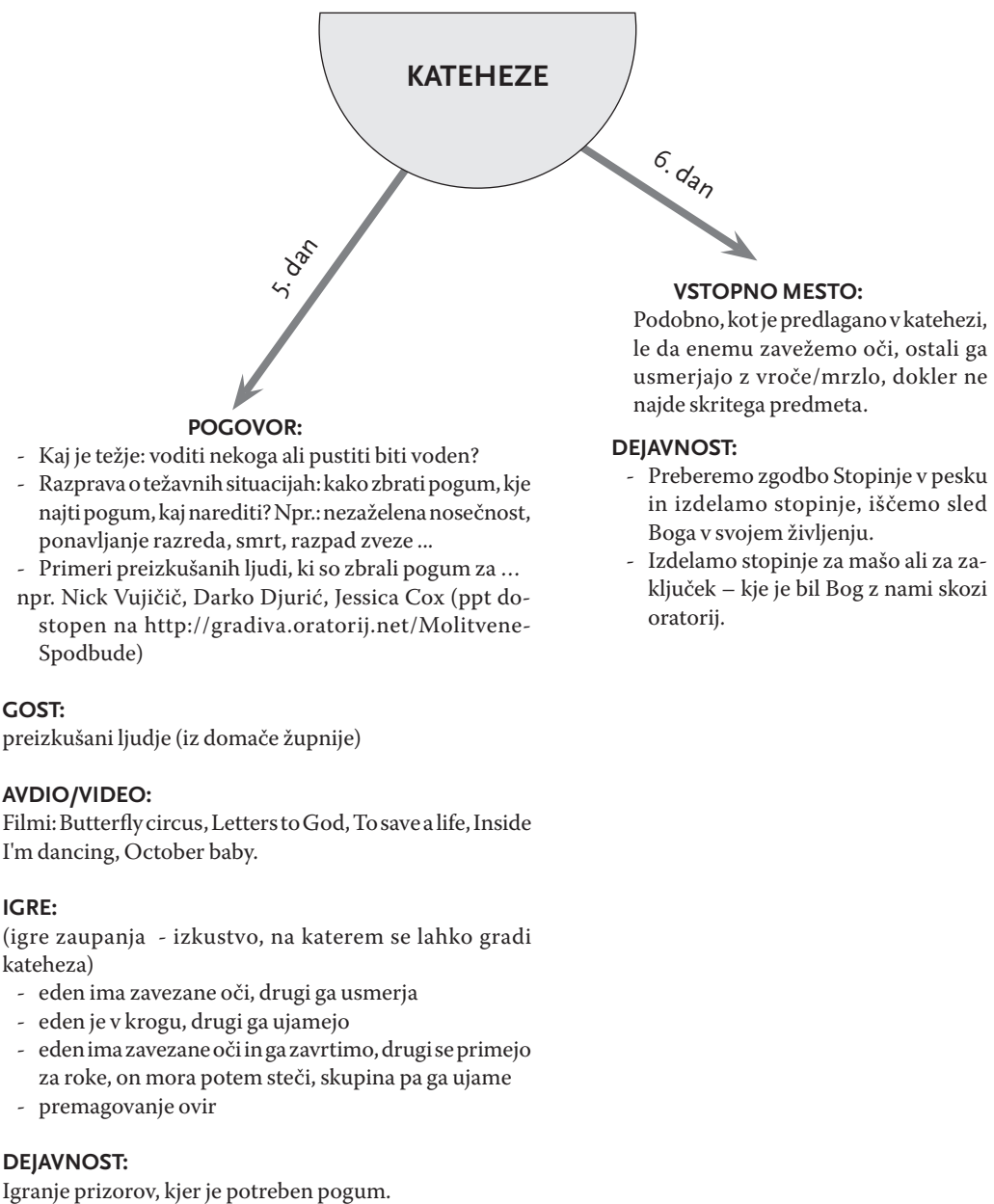
Zadnji dan, ko govorimo o božjem spremstvu, imamo pri katehezi o tem globlji pogovor.

PRIPRAVA NA SPOVED

Naj bo bolj osebno delo, vodena priprava z vprašanji, napisanimi na listih.

Pisanje prošelj in zahval, ki jih lahko uporabimo pri sveti maši.





Delavnice





Uvod

Vsem je dobro znano, da je don Bosko svoj oratorij postavil na štiri stebre, ki vsi skupaj enakovredno gradijo enega najboljših mladinskih programov na svetu. Predno je ta veliki svetnik postal duhovnik, je opravljal celo množico drugih poklicev in se uril v marsikateri veščini. Bil je kmečki hlapec, krojač, mizar, kovač ... celo čarodej, vrvohodec in artist. Vse te brezštevne vrline so mu še kako prav prišle, ko je k sebi vzel mlade fante in jih poleg Jezusovega nauka učil tudi obrti in ročnih spretnosti. Tako imajo tudi danes na naših oratorijih delavnice pomembno vlogo. Otroci se v šoli učijo vseh mogočih znanosti, mi pa jim na drugačen način podajamo drugačno znanje in izkušnje. In pogosto se izkaže, da prav take izkušnje pridejo v življenju še kako prav, saj s takimi delavnicami otrokom širimo ustvarjalnost, iznajdljivost in spretnosti vseh vrst. Očitna je torej povezava med delavnicami in oratorijskim stebrom »šola«. Vendar bi bilo narobe, če bi bila šola edino, kar bi videli v delavnicah. Le-te so namreč odlična priložnost, da se otrokom tudi osebno približamo in jim damo občutek družinske toplote. Otrokom ogromno pomeni, da se njihovi starejši vzorniki ukvarjajo z njimi in jim posvečajo svoj čas in pozornost, jih podpirajo in pohvalijo njihovo delo. Bodite pozorni na tiste, ki se težje vključijo v skupino ali so manj samozavestni; če jim boste posvetili več časa in skupaj z njimi ustvarili nekaj lepega, na kar bodo lahko ponosni in boste vi to pohvalili, bodo bolj gotovi vase in svoje zmožnosti, kar se jim bo lahko poznalo tudi na vseh drugih področjih v življenju. Prav tako pa se trudimo z oratorijskimi delavnicami tudi oznanjati Božje kraljestvo in Njegovo neizmerno ljubezen. Vsaka delavnica se v določeni meri navezuje na narnijsko zgodbo ali simbole, ki so izpostavljeni. Naj ne bo delavnica samo zbijanje s kladivi, ampak se trudite otrokom osmisliti njihovo početje, jih napeljati na razmišljanje, kaj počnejo in kako je to morda povezano z zgodbo ali našim krščanskim življenjem. Nekaj napotkov za to vam da uvod, ki je napisan pred vsako delavnico.

Morda še nekaj kratkih napotkov za vodenje delavnic. Delavnico mora pred izvedbo animator vedno sam preizkusiti in natančno preštudirati, kako se kaj naredi in kaj vse je potrebno za to. Bodite pozorni na to, da bo zahtevnost primerna za vse starosti, kar ne pomeni, da mora biti vse tako preprosto, da bi to znali tudi 5-letniki, pač pa da lahko težavnost stopnjujete in dobro zaposlite tudi bolj spretni. Vedno se najde kdo, ki konča zelo hitro, zato je dobro, da ima vsaka delavnica še nekaj na rezervi, kar lahko ponudi takim, da se ne dolgočasijo. Nekatere delavnice so bolj namenjene določenemu spolu, zato morate pri takih biti pozorni, da boste našli pravi način, da motivirate tudi ostale, morda z nekaj spremembami v izdelku in izdelavi. Delavnice v tej knjigi so samo predlogi, kaj lahko počnete, seveda so dobrodošle kakršne koli druge dobre ideje, saj so si animatorji in njihove vrline med seboj različni, bodite le pozorni na vse prej naštetu in pa predvsem na glavno pravilo: animator naj uživa v tem, kar počne in naj to počne z veseljem, saj bodo potem, ne glede na to kaj že to bo, tudi otroci v tem uživali in se veselili.



1. Labirint

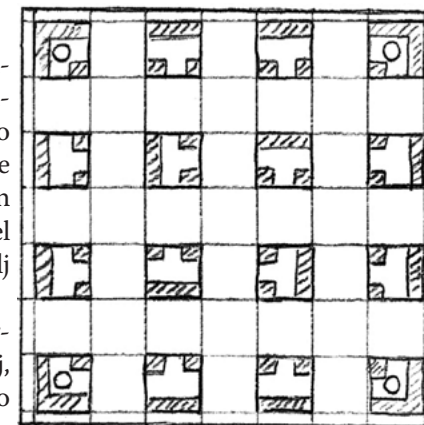
VSEBINSKI UVOD: V današnji zgodbi smo spoznali Evstahija in njegov prvi vstop v čarobni svet Narnije. Izkazal se je za prav neprijetnega in nedružabnega otroka. Še dobro, da je imel ob sebi svoja dva prijazna sorodnika, ki sta ga popeljala v Narnijo. Tudi mnogi današnji otroci so podobni Evstahiju, ne znajo se več igrati kot včasih in se držijo vsak zase, s tem pa si samo otežujejo svoj labirint življenja. Zato bodo otroci pri tej delavnici skupaj izdelali namizno družabno igro Labirint, ki se jo bodo potem lahko tudi igrali.

MATERIAL: papir, karton, lepilo, škarje, barvice, razne drobnarije za izdelavo igralnih figuric

ČAS IZDELAVE: 60 minut, čas igranja igre 25 minut

IZDELAVA:

1. S spletne strani gradiva.oratorij.net/EgradivaOratorij2013 si prenesite dodatno gradivo za izdelavo te igre, ki je narejena po vzoru namizne igre Labirint. Potrebujete datoteko z navodili, igralnimi kartami in polji. Vse skupaj si natisnite na navaden bel papir. Preberite si navodila, da vam bo bolj jasno, kakšno igro izdelujete.
2. Liste s polji nalepite na srednje debel karton in jih razrežite, tako da dobite 50 polj, od katerih jih ima 24 narisani simbol. Enako lahko naredite s kartami ali pa jih pustite kar na navadnem papirju.
3. Na večji močnejši kartonasti podlagi velikosti vsaj 37 x 37 cm si narišite mrežo kvadratnih polj velikih 5 x 5 cm, tako da dobite 7 vrstic in stolpcev.
4. Med polji poiščite štiri vogalna polja, ki imajo prazen krogec in ga pobarvajte vsakega v drugačni barvi (to bo začetno polje za igralno figurico). Nato ta štiri polja prilepite vsakega v en vogal podlage, tako da stranici z zidom gledata navzven. Poiščite še 10 polj »T« oblike in jih prilepite na podlago, tako kot prikazuje slika.
5. Vsa ostala polja so premična in se med igro premikajo po plošči, zato bodite pozorni, da so prilepljena polja prilepljena čim bolj naravnost, da se med igro ne bodo zatikala.
6. Izdelajte štiri različne igralne figurice primerne velikosti iz poljubnih pripomočkov in materiala.
7. Igralno polje in ploščice labirinta lahko po želji pobarvate in vaša igra je nared.



OPOMBE: Igra je v osnovi za štiri igralce, vendar jo lahko priredite tudi za večjo skupino. V tem primeru si sami določite začetna polja za dodatne figurice in vsakemu igralcu dodelite manj kartic s simboli. Če je skupina večja, lahko izdelate tudi dve igri. Otroci se lahko dogovorijo, kdo bo igro obdržal, ali jo – še bolje – pustijo na oratoriju in se jo lahko igrajo še drugi.

2. Narnijske kroglice

VSEBINSKI UVOD: Slika na steni ni bila navadna slika, ampak narnijska slika in kot taka je bila polna čarovnije. Odnese jih je v morje, točno pred barko Jutranje zarje. Si se kdaj vprašal/-a, kako lahko pričaraš morje kar v lastni kopalnici? Skupaj naredimo narnijske kroglice in čarovnijo preizkusi v domači banji.

Narnijske kroglice reagirajo z vodo: šumijo, ko jih boš spustil v vodo, bodo nastali mehurčki, penijo se, vse dokler se ne raztopijo. Uporabljamo jih kot popestritev kopanja ali pa da kopeli dodamo negovalna olja, prijeten vonj in barvo (ali pa kar tako ☺).

MATERIAL: 10 g nejodirane morske soli, 100 g citronske kisline, 150 g sode bikarbone, 50 g koruznega škroba (npr. gustin), do 15 kapljic naravnega eteričnega olja, zelišča (največ malo žličko natrganih na zelo majhne koščke) in barva po izbiri – to dvojce po želji, 30 ml negovalnega olja po izbiri (npr. mandljevo olje), 5 ml destilirane vode (lahko tudi hidrolat), skleda, lesena kuhalnica, steklenička z razpršilcem, modelčki

ČAS IZDELAVE: 15 minut & 5–10 ur oz. 1 dan sušenja

IZDELAVA:

1. Vse suhe sestavine (sol, citronska kislina, soda, škrob) stresite v skledo in z roko ali leseno kuhalnico DOBRO premešajte. V kolikor želite, dodajte barvilo – dobro ga vmešajte v zmes in/ali do 15 kapljic eteričnega olja ter zelišča. Vse dobro premešajte. V steklenički z razpršilcem zmešajte 30 ml negovalnega olja in 5 ml vode, dobro premešajte.
2. Postopno razpršite tekočo zmes po suhi, z drugo roko pa nenehno mesite. Sledite: razpršite in zmešajte, razpršite in zmešajte ...
3. Ko je zmes dobro premešana in v dovolj gosti teksturi (če jo stisnete v pest, se mora obdržati skupaj, tudi ko jo spustite iz rok, vendar je ne smete vreči; nekaj med odložiti in vreči v posodo), zmes napolnite v modele. Če zmes polnite v 3D modele, obe polovici dobro napolnite in ju združite. S prsti odstranite višek mase.
4. Narnijsko kroglo vzemite iz modela po 5–10 urah oz. naslednji dan. Te naj se sušijo na sobni temperaturi še kak dan ali dva. Nato jo lahko uporabite ali pa ovijete v darilno embalažo in podarite.

Iz predlagane količine dobite približno pet krogel premera pet cm.

3. Zmaji

VSEBINSKI UVOD: Evstahij se je spremenil v zmaja zaradi pohlepa. Ob tem pa je odkril tudi moč skupnosti – skupnosti, ki sprejema nazaj in ljubi ne glede na napake. Naredimo papirnate zmaje in se z njimi v naši oratorijski skupnosti skupaj igrajmo! Naj nam bo papirnati zmaj v opomin, da pohlep ne prinese nič dobrega.

MATERIAL: dve tanjši, lažji palici, lepilo, silikonsko lepilo, škarje, olfa nož, vrvico, voščenke, svinčnik, barvice, vrečke za smeti ALI »paus« papir ALI podoben trši povoščen papir, na katerega se da tudi risati z voščenkami ALI barvni kolaž ALI rjavo vrečko od kruha, manjšo paličico ali košček kartonskega papirja

ČAS IZDELAVE: 50 minut

IZDELAVA:

Ogrodje zmaja:

Na koncih obeh palic vrezite zareze.

Palici pravokotno prekrizajte, vodoravno palico namestite nekoliko višje.

Prekrizani del prevežite z vrvico, vse skupaj pa učvrstite z lepilom.

V zarezo palice na vrhnjem delu križa zataknete vrvico, jo ovijete in učvrstite z zanko ter lepilom.

Nadaljujte na vseh zarezanih mestih, tako da boste okrog križa oblikovali romb.

Trup zmaja:

Ogrodje sedaj položite na izbrani material in s svinčnikom narišite obris zmaja.

S pomočjo ravnila okrog obrisa narišite približno 2–4 cm vzporedne črte.

Nastali romb izrežite.

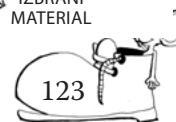
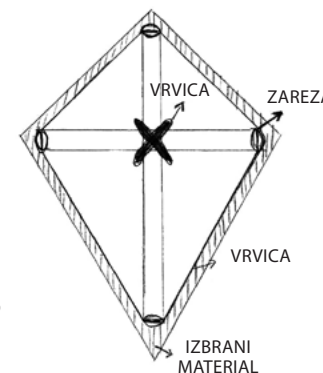
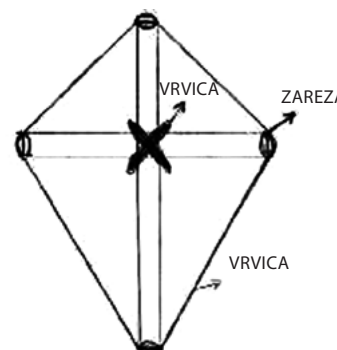
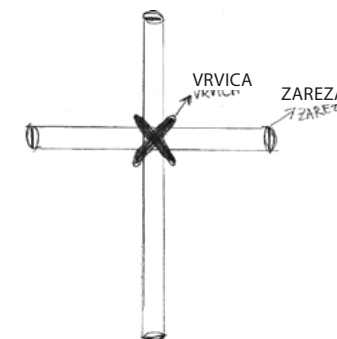
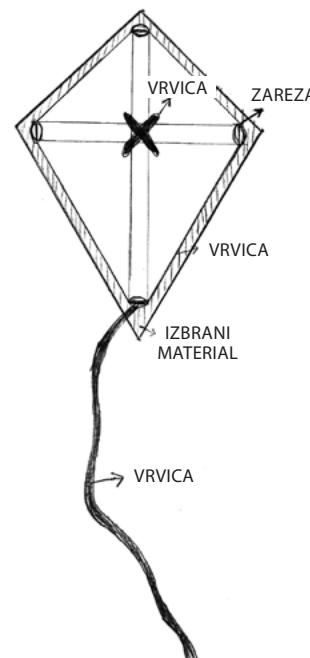
Ogrodje zmaja položite na izrezani romb in čez okvir prepognite stranice papirja.

Izrežite zareze pri konicah križa in robove papirja prelepite čez vrvico.

Rep zmaja:

Vrvico prilepite na spodnji del zmaja.

Lahko izdelate pentljice, ki naj bodo enakomerno oblikovane in druga za drugo prilepljene na vrvico.



Nasvet: v kolikor se zmaj vrti okrog daljše letvice, je potrebno ob straneh dodati še dodatne stabilizatorje, če pa zmaj pada na nos, potem je potrebno rep podaljšati.

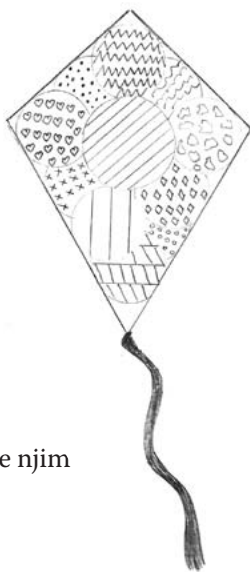
Leteči zmaj:

En konec vrvice pritrdite na zgornji del notranje strani križa, drugega pa na spodnji del.

Na sredino vrvice privežite daljšo vrvico za spuščanje zmaja.

Daljšo vrvico navijte na košček kartonskega papirja ali manjšo paličico.

Mali in veliki umetniki naj letečega zmaja opremijo tako, kot je njim najbolj všeč.



4. Nakit (iz papirja)

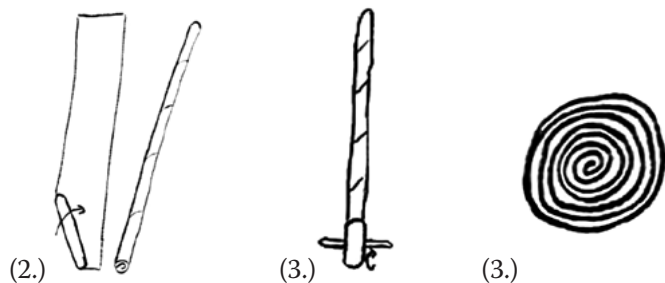
VSEBINSKI UVOD: Danes (2. dan) v zgodbi vidimo, kako Evstahija pohlep in želja po bogastvu spremenita v zmaja; ni se namreč zavedal, da sta prijateljstvo in skupnost, v kateri si pomagamo, pravi zaklad. Zato se bomo naučili, da za lep nakit ne potrebujemo dragih kamnov in bogastva, temveč le malo domišljije in prijatelje, v družbi katerih gre delo še lažje od rok. ☺

MATERIAL: stare revije, škarje, lepilo (lepilna pištola, razredčen mekol), zobotrebec, vrvica ali verižica za ogrlico

ČAS IZDELAVE: najmanj 30 min; lahko se raztegne do 90 min

IZDELAVA:

1. Poiščemo čim bolj barvite strani revij in jih narežemo na 3–5 centimetrov široke trakove. (Če želimo, da so papirne kroglice večje, naj bodo trakovi čim daljši.)
2. Trak zvijemo tako, da začnemo v enem od kotov in ga zvijamo diagonalno – na koncu dobimo podolgovat zvitek, ki ga položimo na mizo in po celi dolžini sploščimo s prstom.
3. Dobljen sploščen trak začnemo navijati okoli zobotrebca (zobotrebec je le za pomoč), ki ga lahko kmalu odstranimo in brez njega do konca zvijemo trak v »polžka«. Na koncu trak zalepimo, da se nam »polžek« ne razvije.



(2.)

(3.)

(3.)

4. Naredimo več različnih »polžkov«.
5. Kroglice/polžke postavimo skupaj v zelen vzorec in jih nato zlepimo z lepilno pištolo.
6. Na koncu na vzorec nalepimo še trak ali verižico. Vzorec lahko poljubno okrasimo z različnimi dodatki, npr. z nalepkami v obliki kamenčkov ali čim podobnim.



OPOMBA: Na tak način lahko izdelamo tako verižico kot tudi zapestnico, uhan ali kaj drugega. Potrebna je le domišljija animatorja. Animator naj delavnico obvezno prej sam preizkusi!

5. Oltarčki

VSEBINSKI UVOD: Tretji dan je v zgodbi Evstahij odgovoril na Aslanov klic in se mu pustil preoblikovati. Aslan ga je tako *krstil*, ga oblekel v novega človeka – kakor tudi Kristus naredi z nami, ko ga v veri sprejmemo. V tej delavnici si bomo izdelali majhne oltarčke, ki nas bodo doma vsak dan spominjali na to, kako nas ima Jezus rad in da mu lahko kadar koli zaupamo svoje težave, ga prosimo za pomoč ali se mu preprosto zahvalimo za vse, kar nam daje.

MATERIAL: manjše kartonske škatle, škarje, (olfa nož), lepilo, barvni papir, barve, čajne svečke, že izdelani križi ali material za izdelavo križa, dodaten material za okrasitev

ČAS IZDELAVE: 60–90 min

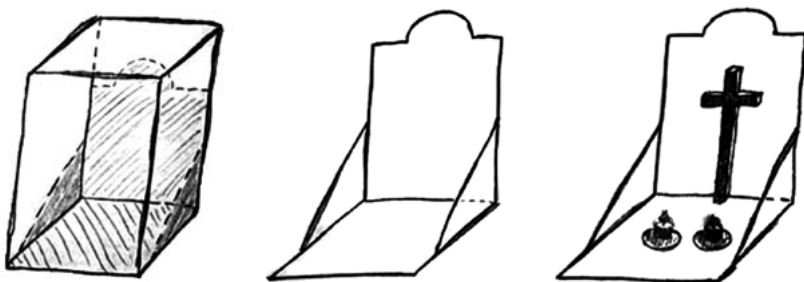
IZDELAVA:

1. Kartonsko škatlo postavimo pokonci (na najmanjšo ploskev), tako da odprta stran gleda proti nam. Zarišemo obliko, ki jo želimo izrezati. Izrežemo (glej primer na sliki).
2. Dobljeno podlago za oltarček poljubno oblepimo z barvnim papirjem (lahko je tudi papir za zavijanje daril ali kaj podobnega; pomembno je le, da je oltarček lepo oblepljen).
3. Pripravimo križ (lahko je izdelan iz lesa, lahko tudi drugače). Dobro je, da so križi pripravljeni že vnaprej, pred začetkom delavnice; tako pri-



dobimo na času. Tudi križ lahko (spoštljivo) okrasimo.

4. Križ pritrdimo na pripravljeno podlago. Ker bo sam težko stal, ga pritrdimo na zadnjo »steno« oltarčka.
5. Pred križ pritrdimo dve čajni svečki. Dobro je, da za svečki prej naredimo podstavka – lahko zgolj izrežemo krog iz kartona ali pa uporabimo domišljijo in podstavka izdelamo kako drugače. ☺
6. Oltarček lahko po želji okrasimo. Lahko pritrdimo fotografije svojih družin, hobijev; stvari, ki nam veliko pomenijo.



VARIANTA: Namesto škatle lahko uporabimo zgolj trdo podlago, kartonasto ali leseno »ploščo«, na katero pritrdimo križ. V tem primeru moramo dobro premisliti, kako bomo izdelali podstavek za križ, da bo le-ta lahko stal.

OPOMBA: Pomembno je, da delavnico dobro osmislimo. Otroci morajo slišati, da je Jezus vedno z nami in da se Nanj lahko kadar koli obrnemo. Oltarček nam je v pomoč, da nas na to spomni. Okoli oltarčka se lahko zbere vsa družina – s podporo družine bodo otroci resnično lahko doživeli smisel oltarčka.

Če otrokom ne uspe dokončati oltarčka v času delavnice, jih spodbudimo, da ga dokončajo doma.



6. Akvarij

VSEBINSKI UVOD: Junaki v zgodbi plujejo z Jutranjo zarjo po morju. Pri tem so zagotovo videli mnogo zanimivih morskih bitij. Mi sedaj nismo na morju, si pa lahko vseeno pričaramo malo morskega vzdušja in si naredimo čisto svoj akvarij.

MATERIAL: škatla za čevlje ali kakšna podobna škatla, listi papirja, škarje, barvice/voščenke/tempera barve, lepilo, selotejp, nit, kamenčki, školjke

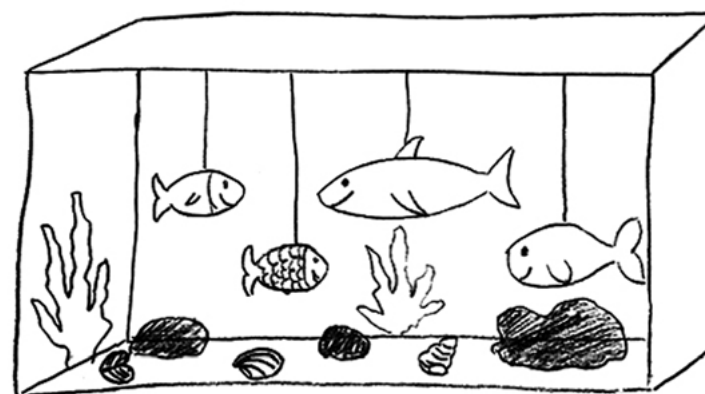
ČAS IZDELAVE: 60–90 min

IZDELAVA:

1. Notranjost škatle za čevlje (oz. spodnjo stranico) pobarvamo modro. Namesto barvanja lahko uporabimo tudi moder papir, s katerim oblepimo

škatlo. Nato škatlo postavimo na daljšo stranico, tako da odprtina gleda proti nam.

2. Izrežemo in pobarvamo različne (tropske) ribice. Z vrstico jih prilepimo na »strop« škatle, tako da visijo in »plavajo« v našem akvariju.
3. Na dno škatle položimo ali prilepimo kamenčke, školjke ali kaj podobnega. Lahko si tudi izrežemo morske rastline, ki jih prav tako prilepimo na dno.
4. (Akvarij poljubno dodatno okrasimo.)



7. Etui za mobilni telefon

VSEBINSKI UVOD: »Bog mi govori – jaz mu prisluhnem.« Na katere različne načine mi govori Bog: po prijateljih, starših, vzgojiteljih, učiteljih, animatorjih, duhovnikih ... Ali mi Bog govori tudi po mobilni telefonu? Izdelajmo etui za mobilni telefon, da olepšamo pripomoček, po katerem se lahko pogovarjam s svojim bližnjim, v katerem vidim Boga, saj smo vsi ustvarjeni po Božji podobi.

MATERIAL: filc ALI blago ALI usnje, tanek papir za izdelavo modela, škarje, barvica, okrasna nit, šivanka, bucika

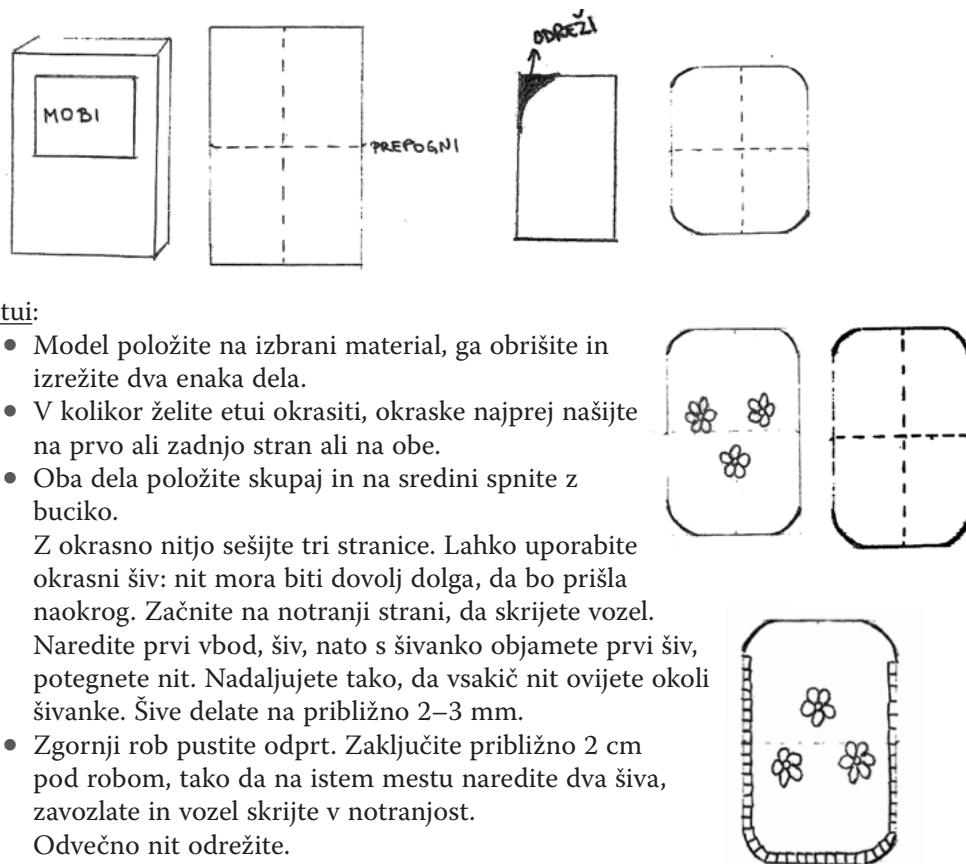
ČAS IZDELAVE: 60 minut

IZDELAVA:

Papirnat model etuija:

- Na papir položite mobilni telefon in ga objamete s spodnje strani ter označite zgornji rob.
Dobljeni pravokotnik odrežite.
- Na dobljenem pravokotniku označite še zgornji in spodnji rob ter odrežite. Dobljeni pravokotnik prepognete po dolžini in širini ter obrežite kote. Tako dobite simetrično obliko.



**Etui:**

- Model položite na izbrani material, ga obrišite in izrežite dva enaka dela.
- V kolikor želite etui okrasiti, okraske najprej našijte na prvo ali zadnjo stran ali na obe.
- Oba dela položite skupaj in na sredini spnite z buciko.

Z okrasno nitjo sešijte tri stranice. Lahko uporabite okrasni šiv: nit mora biti dovolj dolga, da bo prišla naokrog. Začnite na notranji strani, da skrijete vozle. Naredite prvi vbod, šiv, nato s šivanko objamete prvi šiv, potegnite nit. Nadaljujete tako, da vsakič nit ovijete okoli šivanke. Šive delate na približno 2–3 mm.

- Zgornji rob pustite odprt. Zaključite približno 2 cm pod robom, tako da na istem mestu naredite dva šiva, zavozlate in vozle skrijete v notranjost. Odvečno nit odrežite.

DODATEK: Lahko izdelamo »pokrov« oz. nekaj podobnega, da na vrhu etui pokrijemo in zapnemo, lahko naredimo v smislu mošnjička (luknjice in vrvica čez, zavežemo), lahko pa prišijemo zadrgo.

8. Svetilka

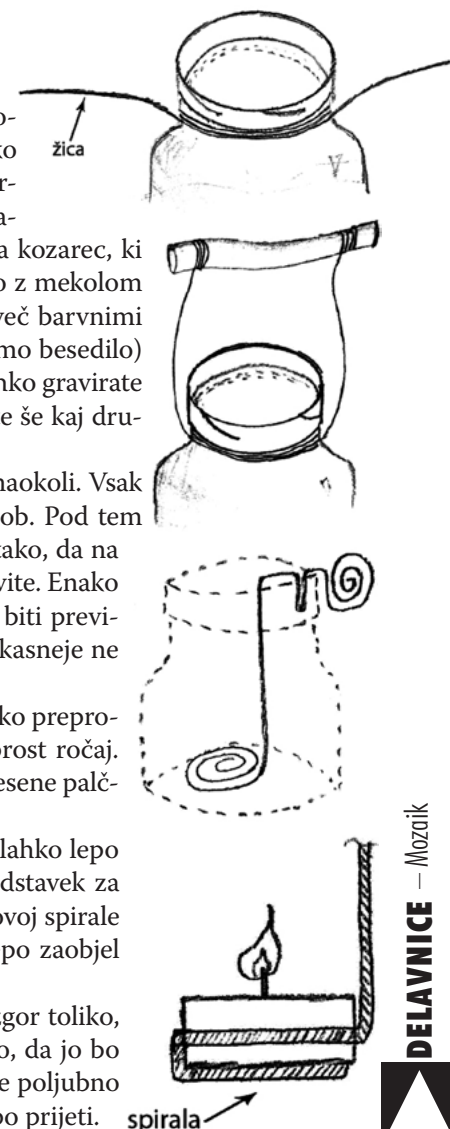
VSEBINSKI UVOD: Naši vrli popotniki so pripluli na Temni otok in ves svet se je ovil v temo. Tudi naše življenje je pogosto temno in nejasno in tako kot je v Narniji, lahko tudi nam pri tem pomaga Bog, tako da je luč na naši poti in naša svetilka v temi. Na delavnici si bodo otroci izdelali svako svojo svetilko. Animator naj poudari, da naj otroci svoje svetilke vzamejo domov z mislijo, da ta svetilka in luč v njej predstavljata Jezusa in njegovo ljubezen do nas. Naj bo to svetilka veselja z oratorija, ki ga otroci odnesejo s seboj domov in ga delijo med svoje prijatelje.

MATERIAL: kozarci za vlaganje vseh velikosti, žica različnih debelin, vrvica, nekaj za okrasitev kozarca (npr.: barve za steklo, mekol, servieti, krep papir, časopis, diamantna rezila za steklo ...)

ČAS IZDELAVE: 60–80 minut

IZDELAVA:

1. Vsak otrok si izbere svoj kozarec in ga okraši. Možnosti, kako okrasiti kozarec, je ogromno. Lahko nanj rišete z barvami za steklo, lahko delate s servietno tehniko (servieto z lepim vzorcem razplastite, da imate samo eno plast, in jo nalepite na kozarec, ki ga prej namažete z razredčenim mekolom, nato z mekolom pomažete še povrhu), lahko kozarec ovijete z več barvnimi krep papirji, lahko iz časopisa (strani, kjer je samo besedilo) izrežete kake lepe vzorce in kozarec oblepite, lahko gravirate na steklo z diamantnimi rezili, lahko pa počnete še kaj drugega ali najbolje ponudite kar vse možnosti.
2. Nato izdelamo lučki ročaj, da jo lahko nosimo naokoli. Vsak kozarec za vlaganje ima pod navojem manjši rob. Pod tem robom nekajkrat na tesno ovijemo tanjšo žico tako, da na obeh koncih žice pustimo kakih 10 cm žice neovite. Enako lahko naredimo tudi z vrvico, vendar moramo biti previdni, da bo res dobro napeta in zavezana, da se kasneje ne bo staknila.
3. Oba konca nato zapognemo navzgor, kjer ju lahko preprosto staknemo skupaj in tako dobimo zelo preprost ročaj. Lahko pa oba konca žice navijemo okoli krajše lesene palčke, tako bo ročaj prijetnejši za držanje.
4. Izdelali bomo še nosilec za svečko, da jo bomo lahko lepo vstavili v kozarec. Najprej iz žice naredimo podstavek za svečko tako, da žico navijemo v spiralo, zadnji ovoj spirale naj bo malce dvignjen z ravnine, tako da bo lepo zaobjel svečko in ta ne bo padla dol.
5. Žico nato zakrivimo, da gre od podstavka navzgor toliko, kolikor je visok kozarec. Tam jo zakrivimo tako, da jo bo možno zataktniti za rob kozarca. Na koncu pa še poljubno oblikujemo konec žice tako, da ga bo možno lepo prijeti.



OPOMBE: Pri delu z žico je potrebno paziti, saj so lahko konci zelo ostri. Če boste delali ročaj brez paličice, konce žice oblepite s selotejpom, da se ne bi pri držanju lučke porezali. Če bo kdo hitro končal in boste imeli kozarcev dovolj, lahko otroci izdelajo tudi dve svetilki. Rezila in barve za steklo si lahko izposodite na Mladinskem cehu.

9. Mozaik

VSEBINSKI UVOD: V Narniji se Jezus pojavlja v obliki leva, v Svetem pismu ga med drugim simbolizirajo riba, jagnje, trta ... v našem življenju pa ga vidimo v še toliko več stvareh. Prav je, da te simbole upodabljam in nas tako redno



spominjajo na našega Očeta. V delavnici bodo otroci skupaj izdelali mozaik z enim od simbolov iz zgodbe (ladja, lev ...) ali čim, kar jih spominja na njihovo vero. Lahko vsak dan skupina naredi en manjši mozaik ali pa skupaj čez cel teden ustvarijo eno veliko podobo. Kot možnost se predlaga izdelava mozaikov na cestnih jaških, po dogovoru z župnikom se lahko izdelata tudi mozaik za cerkev ali župnijske prostore.

MATERIAL: keramične ploščice najrazličnejših barv, lepilo za keramiko, kladivo, (nož za keramiko), osnovno orodje, podlaga za mozaik: lesena plošča, cestni jašek

ČAS IZDELAVE: odvisno od velikosti, 90 minut ali cel teden

IZDELAVA:

1. Na podlago ali list papirja narišemo motiv, ki ga želimo oblikovati z mozaikom. Slika naj bo kar se le da preprosta.
2. Z nožem za keramiko ploščice narežemo na majhne kocke ali pa jih zdrobimo s kladivom.
3. Preden se lotimo lepljenja, končke ploščic zložimo v del slike, ki ga delamo, da preverimo, če se nam vse izide.
4. Podlago namažemo z lepilom in sestavimo mozaik.
5. Ko se nekoliko posuši, z lepilom zapolnimo fuge do vrha in odvečno maso obrišemo z vlažno gobico.

Varianta s cestnim jaškom

1. Dan pred izvedbo delavnice en ali dva cestna jaška zamenjate z nadomestnim.
2. Z orodjem odstranite (»izštemajte«) zgornja dva centimetra betona, tako da bo globina po celi površini kar se le da enakomerna.
3. Nadaljujete enako kot zgoraj.
4. Na koncu bodite še posebno pozorni, da je končna površina ravna in nobena ploščica ne gleda ven, saj bo drugače zelo hitro izpadla.
5. Po enem dnevu jašek vrnite na njegovo mesto.



OPOMBE: Če se boste odločili za izdelavo mozaikov v cestne jaške, se morate o tem dogovoriti s komunalnim podjetjem oziroma oddelkom za komunalne zadeve na občini. Oni vam bodo tudi priskrbeli nadomestne jaške, ki jih boste vstavili za čas izdelave mozaika. Nikar se ne bojte takega podviga, saj bodo zagotovo podprli vašo idejo in bo tako vaš kraj tudi veliko lepši. Za pomoč vam lahko služi vzorec vloge za občino, ki jo je poslal oratorij, ki je to delavnico že izvajal. Vzorec najdete na spletni strani gradiva.oratorij.net/EgradivaOratorij2013.

Igre



Uvod v velike igre – nekaj napotkov in modrih misli

Velika igra je ena izmed osnovnih sestavnih delov oratorijskega dneva, ampak to že veste. Vsi pa prevečkrat pozabljamo, zakaj je tako. Vnašati mora veselje in sproščenost, poleg tega pa animatorju omogoča, da se bolj približa otroku, da ga pobližje spozna, saj otroci pri igri izgubijo predsodke in se pokažejo v svoji resnični luči. Kakšni goljufajo pri rezultatih, drugi se prepirajo s svojo ekipo ... in v takšnih trenutkih je animatorjeva naloga, da se približa otroku, da na prijateljski način vzpostavi odnos, s katerim mu bo lahko pokazal boljšo pot. To je naloga igre, da tudi vzgaja. Zato se je don Bosko toliko časa preigral s svojimi gojenci.

Osebo najbolj spoznamo preko spontanega izražanja + Otrok se med igro odziva zelo spontano = Igra je izjemno sredstvo za vstop v svet otrok

V letošnjem priročniku boste pri vsaki igri videli, da so zraven napisani tudi cilji. Praktični cilj je, kako se bo igra končala oz. kako doseči zmago, vzgojni cilj pa je sporočilo, h kateremu skuša ta igra voditi otroka ... Seveda zelo počasi in posredno, pa vendar, psihološko je dokazano, da se takšna neopazna sporočila kopičijo nekje v podzvesti in zato se tega ne bi smelo zanemarjati, čeprav takojšnjega učinka ni mogoče opaziti.

Vse igre v priročniku so napisane za starost od 6 do 14 let, je pa seveda vedno treba biti prilagodljiv. Malo popustiti zahtevnost pri majhnih otrocih in se malo pošaliti iz vsega skupaj pri starejših. Vedno pa je za igro izjemnega pomena, da so animatorji vživeti v igro, sploh če so oblečeni v vloge, ki jih morebiti igrajo na otokih, ali pa samo da izžarevajo navdušenje nad igro, ker če ga ne, potem je težko pričakovati, da bo igra všeč otrokom. Vedno je tudi dobro, da je vodja igre prost, da lahko rešuje kakšne težavice, ki se med igro pojavijo, tako da če je le mogoče, naj otoke in skupine prevzamejo drugi animatorji. Vsi pripomočki za velike igre pa naj bodo pripravljeni že pred začetkom oratorija, ker je škoda, da potem animatorji izgubljajo čas z rekviziti, medtem ko bi lahko bili med otroki ali pa da so animatorji po oratorijskem programu živčni in se kregajo med seboj, koliko stvari je potrebno še pripraviti. Vsako igro je vedno potrebno prilagoditi svojemu oratoriju in če kakšna igra ne ustreza vašim razmeram, jo je potrebno nadomestiti z drugo. Držati se vseh zgoraj naštetih navodil, je težko, če kdaj kaj ne uspe, pač ne uspe, nič tragičnega, pomembno je, da se trudimo in da niso igre kar nekaj za zraven.

Ko pripravljate veliko igro, ti ne sme biti škoda časa in idej, saj je škoda, da animator svoje nore ideje zadrži v sebi in jih ne uresniči!!!

Na naslednjih straneh boste sicer našli 6 velikih iger, ki so dobro razdelane in domišljene, imajo pa zagotovo tudi svoje pomanjkljivosti. Ena izmed njih je tudi, da je nekatere težko prilagoditi za deževne dni. V tem primeru bo potrebno toliko več vaše domišljije, saj se je potrebno zabavati tudi v dneh s slabim vremenom. V pomoč so vam lahko tudi kviz vprašanja o Narniji (tudi v povezavi z našo vero), ta kviz vprašanja lahko najdete na prenovljeni oratorijski spletni strani (www.oratorij.net) med gradivi za animatorje. Kako izvesti kviz, pa vam je

lahko v pomoč Oratorijski priročnik iz leta 2011, V tvojo smer, med dodatnimi igrami, ali pa si izmislite svoj sistem poteka kviz igre (npr. Lepo je biti milijonar, Človek ne jezi se z vprašanji, Male sive celice ...).

Veliko zabave pri igranju!!!

1. Iščemo Aslana

- Trajanje:** 60–180 minut (odvisno od števila otokov, torej po želji)
Št. udeležencev: neomejeno (več kot jih je, daljša bo igra)
Št. skupin: 5–7, lahko tudi več, ampak si je potem potrebno zamisliti še kakšen otok
Prostor: zunaj, v širši okolici oratorijskega prostora
Št. animatorjev: na otoku 1 ali več, če je to potrebno, in v vsaki skupini 1, če se vam zdi potrebno – vodstvo skupine lahko zaupate tudi najstarejšemu otroku
Pripomočki: slika, vrv, kladivo, žebli, deščice ..., 7 kartonastih krogov, uganke, vprašanja, trakovi, vrvice, poligon, poljubno število različnih predmetov, rute za oči, 10 biserov, hrana, pijača, pesek in male »pošasti«, obleke likov iz dramske zgodbe ...

KRATEK OPIS:

Igra je neke vrste lov za Aslanom po otokih, na katerih dobivajo namige, kje ga iskati naprej. Otroci plujejo po morju od otoka do otoka v svoji ladji (med otoki mora skupina ostati skupaj v svoji ladji, drugače jo lahko kateri koli animator ustavi za 2 minuti), na vsakem otoku pa dobijo namig, kam jih pelje njihova pot. Vsaka skupina ima namreč svojo pot. Z namenom, da ne bi več skupin hkrati prišlo na isti otok, je dobro že vnaprej pripraviti razpored. Na koncu srečno pridejo na cilj v Aslanovo deželo (pozdravi jih Aslan – animator). Če želite narediti igro bolj zanimivo, lahko dodate v igro tudi gusarje – skupino animatorjev, ki bo skupino zadrževala (če jih ujamejo gusarji, se jim morajo odkupiti s tem, da se grejo z njimi eno krajšo igrice). Torej, otroci hodijo po otokih, tam pa dobivajo naloge, ki jih poskušajo čim hitreje opraviti (ko jih opravijo, jim da animator na otoku potrdilo). Zmaga skupina, ki prva obšče vse otoke in pride do Aslana.

CILJA: Praktični: Čim hitreje priti v Aslanovo deželo. | Vzgojni: Spoznati, da nas Bog kliče in da nam približevanje Njemu prinaša veselje.

OPOMBI: 1. Vsi otoki se štopajo, saj je pri tej igri še poseben poudarek na tem, da se mudi naprej iskati Aslana. Kljub temu časi na otokih ne igrajo kakšne pomembne vloge s stališča poteka igre in razglasitve zmagovalca. 2. Igra v določeni meri predstavi dogajanje, ki bo sledilo čez teden. Če se vam to ne zdi primerno, pa imate razložen tudi alternativni potek igre, tak, da se zgodba ne razkriva.

UVOD V IGRO ZA OTROKE

Otroci se nenadoma znajdejo v Narniji. Pridružijo se junakom zgodbe oratorija in jim pomagajo na njihovem poslanstvu. Dobijo ladjo, zaželeno je, da čim bolj realistično, in se odpravijo z njimi. Vsaka skupina je razpoznavna s





svojim likom iz oratorijske igrice – eni so v Kaspijanovi skupini, drugi v Lučkini, Evstahijevi, Edmundovi, Cvilčilovi ... (zaželeno je, da so vsi liki iz prvega dne), če je potrebno, so lahko tudi označeni z barvami. Ko plujejo po morju, doživijo marsikaj – napadejo jih gusarji, pomagajo cepetavčkom, gredo na temni otok ... Kmalu pa prispejo na svoj cilj – v Aslanovo deželo.

POTEK IGRE

Na začetku se zberemo na skupnem prostoru. Voditelj igre da vsaki izmed skupin prvi namig. Skupine se odpravijo na otoke, kjer opravljajo naloge. Ko opravijo nalogo, poiščejo Aslanovo sled (ki je v okolici otoka, npr. kartonasto šapo), na Aslanovi sledi je napisan namig oz. navodila (npr. Pri gugalnici zavij desno), kam naj gredo na naslednji otok. Vsaka skupina ima svojo barvo Aslanove sledi. (Na tem mestu naj še poudarim, da je potrebno razpored otokov pripraviti vnaprej.) Otroci se tako odpravijo naprej, dokler ne opravijo vseh otokov. Na zadnjih otokih dobijo vse skupine isti namig – da morajo priti na mesto, kjer je temni otok. Nato morajo prečkati temni otok. Ko prečkajo temni otok, pridejo v Aslanovo deželo, kjer jih že pričakuje Aslan.

Alternativno:

Če vas skrbi, da bi s to igro razkrili preveč zgodbe, je možno prirediti igro tako, da se je ne razkriva. Otoki postanejo vrata oziroma različne postaje na poti v Narnijo, s tem da otroci delajo iste stvari, le osmisliti jih je treba drugače – še vedno pa jim pomaga Aslan, ki ga tudi iščejo.

Lahko pa otroci pa otokih iščejo dele vrat oz. slike, da ostanemo zvesti zgodbi, in na vsakem otoku dobijo enega. Na koncu sestavijo vrata in pridejo v Narnijo, kjer jih čaka Aslan.

PREDLOGI IGER ZA POSAMEZNE OTOKE:

ANGLIJA: Ko otroci pridejo na otok, ugotovijo, da jih je neka temna čarovnija poslala nazaj v naš svet. Hitro poiščejo vhod v Narnijo – to je slika. Ko skozi sliko prilezejo v Narnijo, si morajo izdelati ladjo, da bodo spet lahko šli iskat Aslana. Da bi to lahko naredili, mora vsak zavezati voz, zbiti skupaj dve deski in zapeti pristno mornarsko pesem. Če ne znajo nobene mornarske, je v redu tudi kakšna druga. Nalog je lahko tudi več ali pa so drugačne. Pomembno je le, da naloge hkrati lahko opravlja samo en član skupine – drugi lahko začne šele, ko prvi konča.

Pripomočki: slika; kar potrebuješ za naloge (vrv, kladivo, žebli, deske ...)

SAMOTNI OTOK: Na prvem otoku, ki ga obišejo Edmund, Lučka, Evstahij in Kaspijan, jih zaprejo v ječo. Cilj otoka je, da se otroci rešijo iz ujetništva. Otroke ujamejo animatorji, ki predstavljajo prebivalce tistega otoka.

Na tleh je postavljenih 7 krogov (število se lahko prilagaja). Prvi krog predstavlja začetek, zadnji pa konec ječe. Na vsakem krogu skupina dobi uganko. Ko jo rešijo, se lahko pomaknejo na naslednji krog. To nadaljujejo, dokler se ne rešijo iz ječe. Če dolgo časa ne ugamejo, jim da animator namig. Če tudi po tem ne pridejo do odgovora, naredijo kazensko nalogo (počepi, poskoki, petje ...). Da se udeleženci bolj živijo, je lahko prostor okrašen kot notranjost ječe (npr. rešetke).

IDEJE ZA UGANKE:

1. Katera gora je bila najvišja pred odkritjem Mount Everesta? *Odg.: Mount Everest.*
2. Letalo se zruši točno na meji med ZDA in Kanado. V kateri državi bodo pokopali preživele? *Odg.: preživelih ni potrebno pokopavati.*
3. Dva človeka sta sedela na podrtem deblu – veliki in mali. Mali človek je bil sin velikega, veliki pa ni bil oče malega. Kako lahko to razložimo? *Odg.: veliki človek je bil mama.*
4. Katera je beseda iz šestih črk, ki jo vsak otrok izgovori narobe? *Odg.: narobe.*
5. Letalo bi potrebovalo za polet iz Ljubljane v Zagreb 1 uro in 20 minut. Za pot nazaj pa pri isti hitrosti potrebuje samo 80 minut. Kako je to mogoče? *Odg.: 1 h 20 min = 80 min*
6. Moški je skočil iz padala in ni bil pripet z drugim padalcem. Pristal je na tleh brez vsake poškodbe. Kako je to mogoče? *Odg.: skočil je iz padala, ki je bilo na tleh.*
7. Mašina mama ima tri otroke. Enemu je ime Miha, drugemu pa Tanja. Kako je ime tretjemu? *Odg.: Maša.*

Pripomočki: 7 kartonastih krogov; uganke, vprašanja

KORIAKINOV OTOK: Junaki pridejo do otoka, kjer spoznajo škrate z eno nogo – cepetavčke. Otroci se postavijo v vlogo škratov. Nalogo opravljajo v parih (priporočljivo je, da sta v paru otroka, ki sta približno enako visoka). Vsak otrok stoji na eni nogi. Otroka sta povezana z vrvjo (zavežemo okoli noge, na kateri stojita). Tako morata priti na drugo stran poligona. Poligon lahko vsebuje katere koli predmete in ovire.

Pripomočki: trakovi, vrvce, poligon.

ZMAJEV OTOK: Na otoku je veliko zlata, ki junake zaslepi. Najbolj pohlepen postane Evstahij, zato se spremeni v zmaja.

Skupina se postavi v vrsto. Vsi razen prvega imajo oči zavezane z rutami. Tisti član, ki nima zvezanih oči, jemlje iz škatle različne predmete. Pomembno je, da so predmeti res različni (npr. jajce, kos svile, kos vate, jabolko ...). Udeleženec poda predmet naslednjemu, ki stoji zraven njega. Da je naloga težja, se mora pred tem zavrteti okoli svoje osi. Potem predmet dobi naslednji, se zavrti, predmet poda naprej ... Ko pride predmet do konca, mora skupina ugibati, za kateri predmet je šlo. Če skupina ne more ugotoviti, jim lahko član, ki nima zvezanih oči, pomaga z namigom.

Pripomočki: poljubno število različnih predmetov, rute za oči.

RAMANDUJEV OTOK: Na Ramandujevem otoku so se naši junaki odpočili in najedli, zato bodo to storili tudi otroci. Za plačilo zvezdi pa poiščejo bisere, ki jih je oni dan izgubila. Ko poiščejo bisere, dobi vsak otrok en piškot in se lahko napije. Skupina naj še nekaj minut počiva, preden jih zvezda spusti. Ta otok je še posebej pomemben, če bo dan vroč – tu naj se res spočijejo, otok pa naj ne bo med prvimi otoki.

Pripomočki: 10 biserov, hrana in pijača.

VIHAR: Naše junake zajame vihar, čim hitreje morajo spretno prepluti to nevarnost. Otroci morajo v svoji ladji prebresti vihar – poligon. Na progi naj jih



čakajo različne ovire. Slalom, klopca, ki jo morajo prestopiti, itd.

Pripomočki: čoln, ki ga tako ali tako morajo imeti; razne ovire.

POŠAST: Ko jadrajo po mirnem morju, jih napade grozljiva pošast. Pogumni junaki se ga ne ustrašijo, ampak se ga skušajo ubraniti, tako da vanj mečejo kamne. Otroci ciljajo kartonasto silhueto zmaja, v katero so narejene luknje tako, da se lahko zkoznje vrže žogico. Vsaka izmed lukenj je različno ovrednotena (npr. pri glavi 50 pik, v trebuh 20 pik, v nogo 10 pik). Vsak izmed otrok v skupini dobi 3 možnosti za ciljanje. V teh poskusih morajo zbrati določeno količino točk, npr. 100 pik. Število pik, ki ga morajo doseči, je odvisno od števila otrok v skupini – če jih je več, naj bo večje, če pa manj, pa manjše.

Pripomočki: kartonast zmaj, večje število žogic.

ZLATI OTOK: Lucija pomaga vsem bitjem, ki jih je čarobni izvir spremenil v zlato. Iz čarobne knjige mora prebrati urok, ki pa ga je nekdo spremenil tako, da je nekaterim besedam odstranil vse razen prve črke. Otroci morajo te črke uganiti, preden jih najde zlobna zlata čarovnica, ki živi na otoku in je začarala izvir. Otok se igra kot vislice, samo da namesto vislic rišete čarovnico.

Primer uroka:

Nesrečnik, ki te opijanal je pohlep

in ti stopil je na rep,

zbudi iz zlatega se spanca,

ki te omamil je pijanca.

Odene naj zopet te kožušček,

in spet boš potepušček.

Označene besede naj otroci ugibajo.

Pripomočki: papir in pisala.

RIBOLOV: Naši junaki zaidejo v brezvetrje. Ker so jim zaloge hrane pošle, so morali na ribolov. Ko pa ulovijo zadostno količino rib, opazijo, da jim je na ribah Aslan pustil sporočilo. Da pa bi ga pravilno razumeli, morajo ribe postaviti v pravilno zaporedje.

Otroci dobijo v paru manjši čoln, nato pa se odpravijo loviti ribe. To izgleda tako: otrok ima ribiško palico – leseno palico, na katero je z daljšo vrvico privezan magnet. S to palico lovi papirnate ribice, ki imajo pričvrščeno sponko za papir, da jih lahko dvignejo. Na vsaki ribi je napisana ena beseda. Ko sestavijo sporočilo, jim to pove, kam morajo iti na naslednji otok. Tu torej ne iščejo šape. Za vsako skupino je treba narediti svojo jato rib.

Pripomočki: ribiška palica (palica, vrvica, magnet); ribice.

TEMNI OTOK – ZAKLJUČEK IGRE: Če je le mogoče, naj bo to čim temnejši prostor (zatemnjen s črnimi vrečami za smeti in drugimi pripomočki za zatemnitev, lahko se doda še kakšen dim) poln ovir. Primerna ambientacija je tudi z malo bolj grozljivo glasbo. V prostoru naj bo čim več ovir, napeljana mreža iz vrvi po celem prostoru ... Tu zaradi prostorske raznolikosti izvedbo prepuščamo vsakemu oratoriju posebej. Vendar pozor, otok načrtujte tudi z ozirom na najmlajše, ne smejo biti preveč prestrašeni!

Skupina, ki prva v celoti pride čez temni otok, je zmagovalka igre. Vendar pa Aslan počaka, da pridejo vse skupine in jim nato pove, da je vesel, ker so ga iskali in da sledi še cel teden, ko bodo spoznavali, po kakšni poti so ga spoznavali. Evstahij in njegovi prijatelji.

2. VETER V JADRIH ŽIVLJENJA

Trajanje: Po želji, od približno 1 do 2 uri (odvisno od števila udeležencev v skupini, več jih je, krajša je igra)

Skupine: Št. skupin: 2, 3, 6

Število otrok: 10–30 ali več na skupino, primerno za vse

Prostor: Velik prostor – igrišče, možno tudi v dvorani/zaprtem prostoru

Pripomočki: Veliko kartona za izdelavo plovil: splav, batana (malo jadro + vesla), jadrnica, galeja (dvojbornica). Materiali za posamezne igre na otokih ter material za izrezane oblake, papirnate krogle in kartonski tulec (za top). Vrv – vsako plovilo ima na krovu eno vrv (daljša). Trakovi ali znaki za označitev članov ene barke

UVOD V IGRO ZA OTROKE:

Našo barko življenja premetavajo valovi, jo skušajo vetrovi. Vedno znova je v nevarnosti, da ostane brez vetra, da nasede na čereh. Tedaj si moramo medsebojno pomagati, se skupaj truditi in kaj narediti. Izmikanje in skrivanje nas pahne v pogubo med valove in bliske, kar nas kmalu naredi osamljene, izgubljene in na koncu potopljene.

Zato se bomo vsak v svoji skupini trudili, da skupno ladjo življenja izboljšamo, jo varno vodimo po poti in ujamemo veter v svoja jadra.

KRATEK OPIS IGRE – KRATKA PRAVILA:

Prišli smo k svoji barki. Kot vidimo vsi, je to še navaden splav, ki ga je treba dograditi in izboljšati, da bo postal prava barka, ki bo lahko plula po življenjski poti.

Za našo barko bomo na otočkih okoli morja nabirali izboljšave, veter za potovanje in druge malenkosti.

Sedaj pa skupaj izberimo ime naši ladji, da bo srečno plula po morju.

Nato pa gremo v morje, kjer bomo poizkusili ujeti mornarja z druge barke in se z njim pomeriti v igri na otočku. Če zmagamo, se vrnemo k barki z oblakom vetra ali dodatkom za našo barko. Pri tem pazimo, da nas ne ujamejo morski zmaji.

IGRA – RAZLAGA

Udeležence razdelimo vsaj v 2, najbolje v 3 ali 6 skupin po vsaj 10 (idealno 30) ali več otrok. Vsaka skupina (ladja) ima svoje ime in številko ladje.

To je pomembno zaradi metanja kocke, pri napadih s topom ali pomikom z balonom.

Priporočljivo je, da imajo vsi člani skupine (ladje) enako oznako, npr. trak na glavi ali na roki ali pa mornarsko čepico.

Igra poteka na treh površinah – delih igrišča

1. **Plovna pot – glavno igrišče** (kjer je narisana plovna pot) je pravokotne oblike (košarkarsko, nogometno ali kar tako) ali kakršne koli druge oblike,



pomembno je samo, da je pot do cilja za vse skupine enako dolga. Na poti so tudi čeri. Če je veliko otrok, naj bo več polj s čerami. Pomembno: vse skupine imajo enako število čeri na svoji poti.

Vse skupine imajo najprej za svoje plovilo preprost splav.

Med igro bodo lahko svoje plovilo izboljšali – dogradili in tako potovali hitreje proti cilju.

2. Morje – poligon za lovljenje

Tu bo otrok iz ene skupine ujel otroka iz druge skupine in skupaj bosta šla na otoček z igro.

3. Otočki iger

Da se barka lahko pomika naprej, potrebuje veter. Pri posameznih igrah bodo zbirali oblačke – veter, ki bo gнал njihovo plovilo naprej.

Veter si priigrava pri posameznih igrah na otočkih izven plovne poti (igrišča). Pri posameznih igrah si lahko priigrava tudi kaj drugega.

Razdelitev otrok

Otroci so znotraj svoje skupine razdeljeni na dva dela:

eni skrbijo za ladjo in so na ladji (nekaj otrok gradi barko), drugi se borijo na otočkih proti drugim skupinam za oblačke in material.

Otroci naj se menjajo v obeh vlogah.

Morski zmaji

Skupina morskih zmajev je skupina animatorjev, ki je v primernem kostumu, ki lovi mornarje. Tistemu, ki ga ujame, lahko vzame oblaček vetra ali pa mu zastavi vprašanje/izziv, lahko pa mu tudi podari oblaček (to je zato, da se lahko uravnava hitrost igre: skupini, ki je predobro, odvzamemo oblačke, slabše preizkusimo z vprašanjem/izzivom, če ga zmore, tistim najmanjšim, ki pa jim res ne gre, postavimo tak izziv, da ga zmorejo in jim podarimo oblaček).

I. DOGAJANJE NA PLOVNI POTI – BARKI

Premiki: Ko mornarji prejmejo dovolj oblačkov za premik, se pomaknejo po plovni poti. Pomik za eno polje se izvede takoj, ko imajo zadostno število oblačkov (da se ne izogone čerem).

Število zbranih oblačkov, ki je potrebno za premik – v odvisnosti od plovila skupine:

Plovilo	Oblačkov za 1 premik (eno polje)
Splav:	10
Batana:	5
Jadrnica:	3
Galeja:	1

Nasedla ladja: Ko barka pride na čeri, nasede. Za nadaljevanje potrebuje servisni komplet ali pa da jo katera druga ladja, ki je pred njo, vsaj eno polje povleče naprej.

Vlečenje: Če iz nasedle ladje uspejo s klici na pomoč ali kako drugače (trgovanje) pridobiti pomoč s pomočjo vrvi, s katero ladja, ki je spredaj, ob premiku

povleče še ladjo za seboj, dobi v primeru (samo v primeru), če je ladja brezplačno in brez trgovanja pomagala nasedli ladji, balon. Ta balon lahko izkoristi za hiter premik za dve polji naprej ali dvig in pomik eno polje naprej v primeru, da nasede na čer kasneje sama.

Topovske krogle: Če imajo na barki top, lahko ovirajo drugo skupino: če jo zadenejo, se le-ta pomakne nazaj. Za to mora njihova skupina priskrbeti top (da ga barka sploh ima) in topovsko kroglo. S topom lahko ciljaš izbrano barko.

Postopek: Najprej barka, ki je opremljena s topom in topovsko kroglo, napove strel drugi barki (pove ime barke in številko).

Ker so barke oštevilčene (1, 2 ali 1, 2, 3 ali 1, 2, 3, 4, 5, 6), se ve, katero barko cilja.

Vrže kocko:

Število skupin	Oznaka bark	Met
2	1, 2	Sodi zadanejo, lihi zatajijo
3	1, 2, 3	Številka na kocki zadane, ostale zatajijo
6	1, 2, 3, 4, 5, 6	Številka na kocki zadane ladjo s tisto številko Če je številka enaka številki ladje, krogla zataji

Krogla je zatajila – to pomeni, da je eksplodirala, še preden je odletela iz topa – napadalec se mora pomakniti eno polje nazaj.

Krogla je zadela – zadeta ladja se pomakne dve polji nazaj, če je to splav, pa nazaj na začetek.

II. DOGAJANJE V MORJU

Morje je velika površina, kjer se otroci lovijo. Lovijo se brez večjih komplikacij. Cilj pa je, da tisti, ki ujame mornarja druge ladje, izbere igro, v kateri se bosta pomerila. Animator posameznega otočka pazi, da se ne vračajo ves čas isti otroci na isto igro.

V morju in vsepovsod naokrog so tudi Morski zmaji.

III. DOGAJANJE NA OTOKIH

Otočki, kjer lahko dobimo oblačke in še marsikaj:

Otoki vetra: Oblačni/Božji otoki – dobijo oblačke za veter.

Graditeljski otoki – Otoki materiala: dobijo servisni paket za barko, če nasede (za krpanje), dobijo izboljšave za barko (nadgradnja barke, top).

Otoki za preživetje – Otoki preživetja: topovske krogle, hrana za mornarje (sok).

OTOČKI – OPISI KRATKIH IGER

Predlogi iger na otočkih, igre prilagodite oziroma pripravite na podlagi materialov, ki jih imate.

Za vse igre velja: ponovimo vsaj 3x (lahko 5x), zmagovalac je tisti, ki večkrat zmaga in prejme oblaček/material, ki ga odnese k svoji barki.

Otoke razporediti v razmerju 5 : 2 : 1 (to pomeni, da če imamo 8 otokov, jih je 5 otokov vetra, 3 otoki materiala in en otok preživetja) oziroma največ otokov vetra, nekaj za gradnjo in en za topovsko kroglo.



Poseben otok so Kačje oči, kjer zmagovalec lahko zamenja kateri koli oblaček/izboljšavo/servisni paket/kroglo za nek drug oblaček/izboljšavo/servisni paket/kroglo.

Met zlatnika: Pogosto iščemo skriti zaklad. A denar lahko prinaša tudi nesrečo, zato ga poizkušamo vreči čim dlje od sebe, da ne bi več vplival na nas.

Mornar izdelava iz papirja predmet čim bolj podoben zlatniku – kovancu. Merimo, kateri kovanec leti dlje.

Prenašanje zaloge vode: Voda je na barki zelo dragocena, zato jo moramo skrbno prinesiti k svoji posadki. Dve vedri (vedro je jogurtov lonček, ki ima ročaj iz vrvice) povezani s palico si damo čez rame in ju nesemo čim hitreje po določeni razdalji. Lončka sta do vrha polna z vodo. Ko vodo prenesemo, jo prelijemo v plastenko. Zmaga tisti, ki prenese več vode.

Ujemi ribo: Da mornarji niso lačni, si morajo čim hitreje ujeti ribo. Imamo palico z majhnim trnkem (kaveljček) na koncu vrvice. Na tleh so papirnate ribe, s sponkami, ki štrlijo iz rib. S trnkem (kaveljček) moramo ujeti ribo (za sponko).

Skoki po eni nogi: Mornarji so pogosto bili nepredvidni in so ostali brez ene noge. Po eni nogi skačemo določeno razdaljo ali pa določeno pot.

Mornarska pesem: Mornarji pogosto ob poti naletijo na sirene, ki odvrčajo pozornost mornarjev z barke, tako da le-te pogosto nasedejo na čereh. Proti temu najbolje pomaga prepevanje pesmi.

Naj mornar odžvižga oratorijsko himno. Če ne zna žvižgati, naj jo zapoje.

Zadeni zmaja: Hudobni zmaj ves čas preti na morske potnike. Poizkušajmo ga odgnati ali pokončati. Tri večje balone (zmaje), ki so na tleh, ciljamo s palico. Zmaga tisti, ki z meti palice zrine balon čez črto, ali pa tisti, kateremu balon počí. (Če je vetroven dan, pritrdimo balone na tla, da so pri miru in namesto palice uporabimo pikado, da balon počí.)

Vozli: Mornarji morajo dobro obvladati veščine z vrvmi. V tej igri animator pove ime vozla in pokaže njegovo izvedbo, nato pa naj udeleženci naredijo ta voz, čim hitreje (prikaže naj npr. mornarski voz ali nezategljivo dvojno zanko ...).

Kamenčki: Igra za dva. Vsak od obeh igralcev lahko v roko vzame od 0 do 3 kamenčke, tako da drugi ne vidi, koliko jih je vzel v roko. Nato prvi ugiba skupno število kamenčkov v rokah obeh, potem ugiba še drugi. Naslednjič pa ponovita v obratnem vrstnem redu. Ko enkrat vzameta kamenčke, držita zaprti roki pred seboj, tako da oba igralca vidita drug za drugega, da ne goljufata. Tisti, ki prvi trikrat ugame, koliko kamenčkov sta imela skupaj v rokah, zmaga.

Kačje oči: Priljubljena mornarska igra s kocko: mečemo dve kocki, ko se pokažeta dve enki, pride do pojava kačjih oči. Mornar, ki prvi vrže kačje oči, lahko zamenja oblaček oziroma kar koli drugega za katero koli drugo možnost.

3. Iskanje glavnega meča

Trajanje: približno 2 uri, lahko več (po želji), gotovo pa ne manj (25 minut + 65 minut + 10 minut + razlaga med deli igre)

Št. otrok: 50–100

Št. skupin: najboljše 6, lahko pa tudi več, vendar je treba potem povečati tudi število otokov

Prostor: najboljše zunaj, vendar bi se dalo igro izpeljati tudi v večjem notranjem prostoru, če je poleg še nekaj manjših prostorčkov

Št. animatorjev: 15 in več

Pripomočki: Zlatniki (naj jih bo 5x toliko, kot je otrok in naj bodo veliki toliko, da jih ne bo mogoče tlačiti v žepe), meči (po eden za vas in skupni Glavni meč), zemljevidi za vsako vas, na karton narisani velik Aslan. Za vsakega otroka potrebujemo meč, ščit in čelado – kako dobro bodo narejeni ti predmeti, je odvisno od animatorjev. Ostale potreščine pripravimo glede na igre in otoke, ki smo jih izbrali.

KRATEK OPIS IGRE

Igra je sestavljena iz dveh delov. V prvem, neodrešenem delu igra vsak zase in vztrajno nabira zlatnike, ki pa se kasneje, v drugem delu, prištevajo k njegovi vasi. V tem delu je dovoljeno »krasti« in »grabiti« in si pridobiti čim več. V drugem delu pa ljudje ugotovijo, da niso več srečni, da jih »napadalcí – grehi« vse bolj ogrožajo. Zato poiščejo pomoč pri kraljih in kraljicah. Ti jim povedo, da jih lahko reši le Aslan. Do Aslana pa jim lahko pomaga le Glavni meč (krst). Ker pa je treba pred tem poiskati še toliko mečev, kot je skupin, vsaka vas poišče svoj meč s pomočjo zemljevida – kose tega zemljevida dobijo na otokih. Glede na čas in število otrok se odločimo o številu otokov, glede na druge možnosti, pa kakšni bodo ti otoki. Ves čas otroci lahko opravljajo dobra dela. Animatorji – župani naj otrok ne silijo v dobra dela, temveč jih le spodbujajo, prav tako naj jim ne povedo, kaj bo na koncu največ štelo. Ko poiščejo svoj meč, vodja igre vsem skupaj izroči glavni meč in jim pove, kje se nahaja Aslan. Vsi skupaj ga poiščejo opravljeni v bojno opravo vere, upanja in ljubezni. Vendar pa do Aslana vodi most. Čez njega pride samo tisti, ki plača. Vaščani stresejo vse zlato in vsa dobra dela in Glavni meč pred mitničarja. Ta takoj zavrže zlato in ugotovi, da je dobrih del premalo, čeprav imajo Glavni meč. Takrat pa se oglasi Aslan in jih spusti čez, ker je tisti, ki ima Glavni meč (krst), njegov vojak in prijatelj.

Cilji:

- **praktični:** V prvem delu nabrati čim več denarja za svojo skupino. (Ampak to ni bistveno za uspeh pri igri.)
- **praktični:** V drugem delu razdati čim več denarja. (To pa je pomembno za uspeh pri igri.)
- **vzgojni:** Spodbujati otroke k dobremu, k temu, da vidijo tudi druge in ne le sebe. Spoznati, da denar ni sam sebi namen, ampak ga imamo zato, da bi vsi imeli lepo življenje.
- **vzgojni:** Ob pomoči drugim spoznavati, da brez »popusta« (milosti) tudi nam ne bi šlo. Da ne moremo v nebesa sami od sebe, ampak da nam krst daje to milost.



UVOD V IGRO ZA OTROKE

Igraje sestavljena iz dveh delov. V prvem boste vsak sam hodil po otokih in nabirali denar, ni toliko važno, kako ga pridobite, pomembno je le, da ga imate čim več. Kdor ga nabere več, ga bo več prenesel v drugi del igre, ki pa naj za zdaj ostane skrivnost. Ko je prvega dela konec, pa sledi uvod v drugi del. Sedaj ste skupaj s sosedi postali sovaščani in si od zdaj naprej delite premoženje, torej, združite svoje kupe denarja. Sedaj spoznate, da vam nabiranje in kopičenje denarja nista v tolikšno veselje, kot ste mislili. Odit morate iskat svojega kralja (in kraljico) ter slediti njunim navodilom, ki vas bodo bolj osrečila. (Kralj in kraljica pa potem naprej povesta navodila, ki sledijo iz opisa igre.)

POTEK IGRE

I. NAVODILA ZA PRVI DEL IGRE

Vodja igre otrokom določi prostor, na katerem lahko odložijo denar. V bistvu je to njihova vas (skupina), le da v tem trenutku tega še ne vedo. Ker je na svetu prevladal pohlep in greh, so ljudje postali lačni denarja. V tem prvem delu otroci vsak zase pridobivajo zlatnike. Zlatnike je mogoče dobiti na 10 otokih, vsak otrok igra sam. Ko na otoku zasluži zlatnik, ga mora odnesti na svoj prostor. Če med potjo sreča drugega otroka z denarjem v roki, ga lahko izzove k igri Kamen, škarje, papir. Kdor zgubi, mora predati en svoj zlatnik. Poleg tega po svetu hodijo tudi vojaki, ki lahko otroke odpeljejo v ječo, kjer jih ječar zadrži 2 minuti ali pa ga otroci podkupijo z zlatnikom.

Otrok v roki ne sme imeti več kot 5 zlatnikov. Če jih ima in ga ujamejo vojaki, mu poberejo vse zlatnike.

Otrok mora po opravljeni nalogi zamenjati otok.

PREDLOGI IGER ZA POSAMEZNE OTOKE:

- **Hitrostno seštevanje** (denarja): lahko prinesemo kup drobiža, otroci pa morajo prešteti, koliko ga je. Količino denarja menjamo, saj se otroci lahko vračajo na isti otok. Ko točno prešteje, dobi zlatnik.
- **Žeparjenje**: otrok in animator imata za pas zataknjen robec ali rutko. Stojita v prostoru, ki je označen, in samo tam se lahko gibata. Če otrok vzame rutko animatorju, ne da bi stopil ven, dobi zlatnik, če svojo rutko zgubi, mora zamenjati otok.
- **Igre na srečo**: animator ima tri neprozorne posodice, pod eno skriva kovanec. Posodice premeša. Če otrok ugane, kje je kovanec, dobi zlatnik, drugače mora zamenjati otok.
- **Igre s kartami** Blackjack: vsaka karta s številko (od 2 do 10) ima vrednost številke na njej. Ostale karte (J-Fant, Q-Kraljica in K-Kralj) imajo vrednost 10. A-As je posebna karta v igri in ima lahko vrednost 1 ali 11 (odvisno od tega, kaj je ugodneje za igralca). Po pravilih blackjacksa vsak igralec na začetku igre dobi dve karti. Animator mu postopno ponuja druge karte, vendar se igralec sam odloča, ali bo še vlekel karte ali ne. Ta, ki ima po zaključku igre v rokah najvišjo vsoto (vendar maksimalno 21), zmaga. Igralec, ki ima v rokah vsoto kart večjo od 21, izgubi. Barva kart je brez pomena.

- **Služba**: otrok je natakar, ki streže goste. Prenesti mora 20 polnih kozarčkov vode z ene mize na drugo. Če mora opraviti pot samo 2x, dobi 2 zlatnika, če mora iti 3x oz. 4x, dobi 1 zlatnik, drugače ostane brez zlatnika. Vode ne sme politi, uporablja lahko manjši pladenj.
- **Kolo sreče**: otrok zavrti kolo sreče, kjer je samo na 3 poljih narisana zlatnik. Dobi ga, če se kazalec ustavi na tem polju. Če ne zmorete ali ne znate izdelati kolesa, lahko otrok meče igralno kocko in dobi zlatnik samo, če vrže določeno število pik (npr. 5).
- **Tombola**: igramo tombolo neprenehoma. Otrok, ki pride na otok, dobi kartonček s številkami. Ko pokrije vse številke, dobi zlatnik. Vodja igre začne s ponovnim žrebanjem števil, ko zapolni vse. Da igra ne traja predolgo, imamo samo števila do 30.
- **Iskalec zaklada**: med pokritimi karticami za spomin mora najti tisto, ki nima para. Ko konča, dobi zlatnik.
- **Šport**: nogometno žogo brcamo v določen cilj, kjer so označene točke. Če otrok v treh poskusih zbere določeno število točk, dobi zlatnik, drugače zamenja otok.
- **Prepevanje**: animator določi pesem, ki jo mora otrok odpeti VSO, torej vse kitice. Ko konča, dobi zlatnik.
- **Gostilna**: prazen plastičen kozarec je treba spraviti z enega roba mize na drugega s pomočjo zraka iz balona. Ko je kozarec na drugi strani, dobi otrok zlatnik.
- **Hitra prehrana**: otroku položimo piškot na čelo. Samo z obraznimi mišicami ga mora spraviti v usta. Če mu uspe, dobi zlatnik.
- **Modni salon**: V najlonke damo en kovanec v vsako hlačnico. Otrok mora vzeti kovanca ven tako, da da vsako roko v eno hlačnico in brez pomoči druge roke potegniti ven kovanca.
- **Slaščičarna**: otroci morajo 20 raznobarvnih smartijev razvrstiti po barvah na mizi, ki je 3 m oddaljena od posode z bomboni. Ko končajo, dobijo zlatnik in smartije.

Igre si lahko zamislite tudi sami. Uporabite jih toliko, kolikor imate prostih animatorjev. Več kot jih je, bolj zanimivo je.

II. NAVODILA ZA DRUGI DEL IGRE

Otroke razdelimo v skupine oz. jim povemo, da so vsi, ki so odlagali zlatnike na isto mesto, sovaščani. Vsaka skupina predstavlja svojo vas. Skupine si poiščejo prostor, kjer bodo postavile vas – narisana je na kartonu, lahko ima tudi ime, vendar naj bo ta prostor omejen in na sredi bo na koncu Dvorišče mečev. Vsak otrok v vas prispeva svoje zlato. Vsaka vas ima župana – vodjo, ki je animator. Ljudje so v vsesplošni zmedi, grehu, prepiru, lažeh postali ranljivi. Zato so njihovo deželo napadli tuji vojaki. V vsesplošni zmedi se niso znali braniti sami. Na pomoč sta prišla kralj in kraljica. Predlagala sta, da vsaka vas poišče Meč poštenosti in dobrote svoje vasi, ki se je z leti izgubil. Vsi meči skupaj so potrebni, da vsa dežela skupaj lahko dobi Glavni meč, s katerim bodo lahko poiskali Aslana, ki jih edini lahko reši iz težav. Lepo je, da kralja in kraljici res pridejo in to oznanijo igralcem. Nato se lahko hitro preoblečejo in pomagajo drugje, če je število animatorjev majhno.



Zdaj otroci ene vasi skupaj obiskujejo otoke in na njih opravljajo naloge. Število otokov naj bo prilagojeno številu otrok. Na vsakem otoku morajo plačati določen znesek. Če kaki skupini zmanjka zlatnikov, mora v državno zakladnico, kjer lahko zasluži potreben denar. Ko vsi otroci iz skupine na otoku končajo nalogo, dobijo kos zemljevida njihove dežele. Vsi opravljeni otoki pomenijo ves zemljevid. Kose zemljevida odnesejo k vodji igre, ki jim da lepilni trak, da ga zlepijo in jim v zemljevid vpiše lokacijo njihovega meča in jim da tudi pisna navodila za iskanje (npr. uganko), če je to potrebno. Poiščejo meč in ga odnesejo na Dvorišče mečev, kjer se bodo na koncu zbrale vse vasi.

Otokov naj bo 6. Tu je več predlogov, seveda pa je vaša domišljija lahko še večja in boljša.

1. otok (**Močvirje**): Vaščani so zašli v močvirje, kjer je možno hoditi samo po otočkih trdne zemlje. Na tla so s kredo narisani ali drugače označeni otoki suhe zemlje. Med sabo so različno oddaljeni. Skupina se lahko od otoka do otoka premika tako, da eden od vaščanov preskoči vodo in za sabo potegne most (npr. desko). S tem izgubi veliko moči, da ne more več skakati. Vaščani morajo tako priti do zemljevida skritega na najbolj oddaljeni zaplavi suhe zemlje. Če porabijo vse svoje ljudi in ne pridejo do zemljevida, morajo začeti znova. Na posamezne otoke lahko nastavimo zlatnike, ki jih lahko vzamejo, če nalogo opravijo v tistem krogu.
2. otok (**Kuhinja**): Kos zemljevida je skrit v kuhinji vaše gostilne. Vsak vaščan mora premakniti plastičen kozarček modre barve z dna stolpa 19 kozarčkov bele barve na vrh in spet nazaj dol tako, da enkrat z eno drugič z drugo roko jemlje kozarčke z vrha in jih polaga na dno kupa. Ko vsak otrok izpolni nalogo, jim kuhar da kos zemljevida, ki je bil skrit v loncu.
3. otok (**Skalovje**): Postavimo toliko skal (plastičnih krogel, kred za na cesto ipd.), kot je otrok. Vsak otrok mora podreti eno izmed skal tako, da spusti frnikolo skozi cev, ko jo usmeri v cilj. Streljamo toliko časa, dokler vsak otrok ne zadane ene skale. Oddaljenost cevi od skale določi animator z narisano črto. Ko so skale odstranjene, lahko vaščani dobijo zemljevid, ki je »skrit« za njimi.
4. otok (**Zastrupljeno sadje**): Zemljevid je skrit med zastrupljeno sadje, ki se ga ne smemo dotakniti s telesom. Pri roki imamo samo krompir in vrvico. Sadej je treba umakniti tako, da krompir navežemo na vrvico in obesimo za pas, tako, da krompir visi zadaj. Zdaj je treba sadje (konzerve) prevrniti tako, da vanje zanihamo krompir. Vsak mora podreti 3 konzerve. Potem skupina dobi zemljevid.
5. otok (**Otok Cepetavčkov**): Skakanje v vrečah kot prebivalci xy otoka. Da prebivalci xy otoka pokažejo, kje imajo zemljevid, zahtevajo, da poskusi vsa vas, kako je, če imaš le eno nogo. Določijo razdaljo in vsak mora opraviti z njo.
6. otok (**Otok Brezvetrja**): Ladja se je ustavila v popolnem brezvetrju. Vsa vas mora pomagati s pihanjem prestaviti izdelan voziček na kolesih z jamborom.
7. otok (**Lovljenje zmaja Evstahija**): Zmaja imamo z vrvjo obešenega čez kako vejo ali drog, tako da je komaj na dosegu otrok. Vsak vaščan posebej se mora potruditi in se zmaja dotakniti. Animator medtem zmaja niha, dviga in spušča.
8. otok (**Bojevanje s Cvilčilom**): Mečevanje z miškom Cvilčilom bo potekalo

z »meči« v obliki velikih čopičev (palic, na koncih debelo ovitih v peno in popljenih v barvo). Cvilčil in vaščani dobijo A3 papir, ki ga z lepilnim trakom pritrdijo na trebuh. Zmaga, kdor prvi umaže nasprotniku list. Za častno borbo dobijo zemljevid.

Zakladnica: Če vasem zmanjka denarja, pridejo v zakladnico in odgovorijo na 3 vprašanja verskega značaja. Vprašanja naj si zakladničar (ki je lahko vodja igre) izmisli sam ali pa poišče kak Mavrični kviz ipd.).

Med potjo srečujejo skupine različne osebe in ustanove. (Če je animatorjev premalo, lahko za več takih postaj skrbi en animator, vendar je pomembno, da je teh postaj veliko.) Srečajo npr. berača, bolnika, žalostnega, osamljenega, postajo Rdečega križa, kjer lahko darujejo kri, razdelilnico hrane, sirotišnico, starko itd. Skupinam je prepuščeno, ali bodo pomagali ali ne. Sami se tudi odločijo, kako bodo pomagali. Animatorji, ki skrbijo (ali so) za posamezne osebe oz. ustanove, se odločijo, ali skupina za svojo pomoč zasluži nagrado ali ne. Nagrada je potrdilo o dobrodelnosti. Ta del igre je končan, ko vodja zapiska konec.

ZAKLJUČEK IGRE

Igro lahko nadaljujejo samo ekipe, ki so našle svoj meč. V tem trenutku jim vodja igre razdeli meče Ljubezni, ščite Vere in čelade Upanja. Prav tako jim pove, kje je skrit zadnji, Glavni meč, in kje jih čaka Aslan, njihov rešitelj. Vsi skupaj v bojni opremi poiščejo Glavni meč in nato Aslana. Do Aslana pa je pot zaprta. Zapira jo most z mitnico. Če želi vojska čez, mora plačati. Zdaj vsaka vas prinese vse, kar ima. Mitničar pomeče denar na stran in prešteva potrdila o dobrodelnosti. Seveda ugotovi, da jih ni dovolj, da pridejo do Aslana, hkrati pa v bistvu določi tudi zmagovalca igre. Zmaga tista ekipa, ki naredi največ dobrih del in je tudi prišla do svojega meča. Potem pa se oglasi Aslan in povabi vse k sebi, saj so se res potrudili in imajo Glavni meč, ki pomeni, da so njegovi vojaki in prijatelji, ki znajo sodelovati in biti dobri.

4. Pomagajmo svojemu »zombi« animatorju

Trajanje:	od 90 do 120 minut (odvisno koliko otokov pripravite)
Št. udeležencev:	od 30 do 100 (ob več otokih bi bilo mogoče imeti tudi več udeležencev)
Št. skupin:	od 4 do 10 (če je skupin veliko, so potrebni dodatni otoki)
Prostor:	veliko prostora za vse otoke
Št. animatorjev:	vsaka skupina ima svojega animatorja + na vsakem otoku en animator
Pripomočki:	Velike slušalke za vsakega voditelja skupine, drugih pripomočkov pa za samo igro ni. Pripomočki po otokih pa so napisani tam.

KRATEK OPIS

Skupine (po okoli 10 otrok) hodijo po otokih in pomagajo voditelju skupine pri tem, da bi se osvobodil slušalk, ki ga zaslužujejo, tako da je postal »zombi«



animator, ki misli, da je s slušalkami »ful kul«. Poleg tega skupine zbirajo točke za zmago; skupina, ki nabere več točk, zmaga, seveda pa je veliko več mogoče dobiti potem, ko animator skupine že premaga svoje slušalke in se posveti svoji skupini.

Cilji

- praktični: Pomagati animatorju skupine, da se nauči poslušati; sneti mu slušalke in izbrisati programsko opremo povezano z njo. Nabrati čim več točk v skupini.
- vzgojni: Spoznati, da slušalke pravzaprav velikokrat proizvajajo hrup, ki moti našo komunikacijo z bližnjimi in Bogom.
- vzgojni: Ljudem je treba pomagati znati prisluhniti.

Opombe:

- Če imate na razpolago premalo animatorjev, lahko skupine vodijo starejši otroci; potem se njim pomaga naučiti poslušati oz. odstraniti slušalke in jih izbrisati iz sistema.
- Število otokov, ki jih boste izvajali, naj bo (če je le mogoče) za dve večje od števila skupin, tako da ne bo prišlo do predolgega čakanja.
- Za otoke, kjer se potrebuje medij za predvajanje zvoka, že prej pripravimo vse potrebno, ker na koncu običajno zmanjka časa prav za take stvari.

UVOD V IGRO ZA OTROKE

Vaš animator je dobil slušalke. Postal je »zombi« animator. Ne zanima ga nič drugega kot poslušanje nečesa, kar prihaja iz njegovih slušalk. Pomagajte mu spoznati, da se jih mora rešiti in da ne sme dovoliti, da zaradi njih ne bi mogel slišati bližnjih in Boga. To pa mu boste pomagali tako, da boste na otokih počasi pridobivali odstotke izbrisa datoteke, iz katere se predvaja vse to preko slušalk. Ko se bo izbrisala datoteka, bo vaš animator postal spet normalen in vam bo pomagal na otokih, da boste dobivali več točk. Tista skupina, ki bo imela največ točk na koncu, pa bo zmagala. Ne pozabite, da z »zombi« animatorjem ne boste daleč prišli, veliko več točk boste dobivali po tem, ko mu boste pomagali, da bo spet normalen.

POTEK IGRE

Otroke razdelimo v skupine po 10. Lahko je v njih kakšen otrok več ali pa kakšen manj. Cilj skupine je pomagati svojemu »zombi« animatorju, da bi znal spet slišati in ne bi bil zaslužjen s slušalkami.

Skupine hodijo po otokih in na vsakem izmed njih pripomorejo nekaj k izbrisu programa, ki predvaja glasbo »zombi« animatorju. Tako se na vsakem otoku pridobi nekaj odstotkov (%) k izbrisu datoteke. Ko pride izbris do 100 %, se animator znebi svojih slušalk in začne zavzeto pomagati skupini, pa tudi število točk, ki jih lahko skupina na otoku osvoji, se poveča. Na vsakem otoku naj dobi skupina vsaj 10 % in največ 20 % izbrisa datoteke, zato da ne bi kakšna skupina prehitro ali pa prepozno rešila svojega animatorja.

Ko vse skupine končajo z vsemi otoki in so vsi animatorji skupin normalni, zdravi animatorji in ne več »zombiji«, se igra konča. Preštejemo točke, ki so jih skupine osvojile; seveda imajo veliko prednost tiste skupine, ki jim je prej uspelo rešiti svojega animatorja sužnosti slušalkam.

PREDLOGI IGER ZA POSAMEZNE OTOKE

PRENAŠANJE SPOROČILA DO NARNIJCEV: Tek čez poligon, da prenesejo vsak svoj del sporočila na drugo stran, tako da pomagajo Narnijcem, ki potrebujejo pomoč. Štopamo, koliko časa potrebuje cela skupina, da pride na drugo stran poligona in tam odda listke s sporočili v neko košarico.

Pripomočki: ovire in pregrade za poligon + štoparica, listki s sporočili in košarica, kamor jih oddajo.

RAZUMI, ČE MOREŠ: Igralci so razdeljeni v dve skupini. Polovica igralcev prve skupine se postavi na en del igrišča, druga polovica pa na drugi del. Igralci druge skupine se usedejo na sredino med enim in drugim delom prve skupine. Voditelj igralcem na eni strani igrišča (in ne drugim!) pove na uho isti stavek. Igra se na znak lahko prične. Tisti, ki jim je bil povedan stavek, tečejo do polovice igrišča, kjer sedijo igralci druge skupine in vpijejo vsebino svojega stavka. Njihovi igralci, ki stojijo na nasprotnem robu, poskušajo razumeti vsebino stavka. Pri tem jih ovirajo igralci, ki sedijo na tleh (in se ne smejo premikati). Ovirajo jih tako, da jih motijo z raznimi zvoki. Po približno tridesetih sekundah voditelj najprej prekine one, ki sporočajo stavek in morajo sedaj utihniti. Nato utiša tiste, ki so motili. Igralci, ki so poslušali, kateri stavek jim sporoča njihova skupina, se zberejo skupaj in se posvetujejo, kaj jim je bilo sporočeno, in to sporočijo animatorju. Igralci zamenjajo vloge in igro pričnemo od začetka. Zmaga tista skupina, ki je animatorju posredovala stavek najbolj podoben tistemu, ki jim je bil posredovan.

Bodi pozoren na goljufanje s sporočanjem črk, abecedo s prsti in na to, da skupina res utihne, ko je čas za to. Že vnaprej opozorite, da v primeru kakršnih koli goljufij rezultat ne bo priznan.

Brez pripomočkov.

RISANJE BESED: Iz skupine hodijo otroci eden po eden k animatorju in ta jim govori besede, ki jih morajo potem narisati na plakat, ostali člani skupine pa morajo ugotoviti, katero besedo je narisal. Vsakršno komuniciranje poleg risanja je prepovedano. Štopa se čas.

Pripomočki: štoparica; seznam desetih besed (npr. ladja, računalnik, lev, meč, slušalke, mikrofoni, cerkev, zmaj, labirint, Sveto pismo)

TELEFONČKI ZAUPANJA: Pri tej igri mora sodelovati tudi animator skupine. V primeru, da je to še vedno »zombi« animator, mora pokvariti besedo, ki pride do njega. Drugače pa so to običajni telefončki. Skupina mora prenesti tri besede, da opravijo otok. Animator na otoku naj opozori skupino, da je mogoče bolje, da na ta otok pridejo šele potem, ko bodo lahko svojemu animatorju popolnoma zaupali.

Brez pripomočkov.

ISKANJE PO SVETEM PISMU: Skupina mora v Svetem pismu najti določene odlomke in jih potem prebrati. Več odlomkov, kot preberejo, bolj s tem pomagajo svojemu »zombi« animatorju, vsak odlomek je 3 % izbrisa datoteke. Ko se velika večina otrok v skupini odloči, da bi odšla z otoka, je čas, da dobijo,





kar so si prislužili (točke in odstotke v procesu izbrisa datoteke), potem pa lahko skupina zapusti otok. (S tem nekako lahko napravijo zelo dobro možnost za pomoč svojemu animatorju.) Na tem otoku ne velja pravilo, da naj skupina dobi med 10 in 20 % izbrisa datoteke, lahko dobi od 0 do 30 %, če najde vseh 10 odlomkov iz Svetega pisma; vendar naj bo animator pozoren, da skupina ne ostane na otoku predolgo, ker bi s tem onemogočila ostalim skupinam prihod na otok.

Pripomočki: vsaj 3 Sveta pisma; seznam odlomkov: 1 Sam 3,9–10; 2 Mz 7,17; 5 Mz 5,27; 2 Kr 7,1; Job 33,12–14; Ps 85,9; Iz 43,10; Jer 1,7; Ezk 18,32; Raz 2,29.

PETJE S SLUŠALKAMI: Otrok dobi slušalke in eno pesem (naj bo kakšna vašim otrokom srednje poznana ritmična duhovna, zato da ni ne pretežko ne prelahko) in potem jo mora zapeti. Skupina ob njem poje, animator pa opazuje, koliko se ujamejo oz. kako jim petje gre.

Pripomočki: velike slušalke, ki zadušijo zvok od zunaj; mp3 (ali nekaj takega) z ritmično duhovno pesmijo

LISTANJE KNJIGE: V neko zelo debelo knjigo (naj ne bo Sveto pismo) skrijemo veliko listkov, otroci pa jih morajo čim več najti s hitrim listanjem. Listati smejo samo naprej in ne nazaj. To pomeni, če kakšnega spustijo, ne morejo več nazaj. Tudi če ob koncu ugotovijo, da imajo malo listkov, tega ne morejo več popraviti. Štopamo pa čas, tako da je cilj čim hitreje prelistati knjigo oz. jo zapreti. Kako hitro bodo šli čez knjigo, se odločijo v skupini.

Pripomočki: čim bolj debela knjiga; v knjigi skriti listki z mislimi (dostopno v e-gradivih).

RAZLAGANJE BESED (»ACTIVITY STIL«): Kot se pri activityju razlaga besede, tako bi jih tudi tukaj. Ne sme se uporabljati istega korena besede, tujih sopomenk, kazati z roko. Hitreje kot skupina ugotovi vse besede, bolje je.

Pripomočki: seznam besed (npr. hlapec, gospod, Bog, poslušanje ...)

DIRIGIRANJE: Tudi to je način, kako nam nekdo govori, zato mora skupina gledati, kako jim dirigira njihov animator, in ob tem peti. Skupina si skupaj izbere pesem, ki jo potem zapoje ob animatorjev dirigiranju. Če dirigira lepo umirjeno, lahko pojejo lepo, če pa kar nekaj maha, pa težko kaj pojejo, saj morajo nujno gledati, kako jim maha. Če je s skupino na tem otoku »zombi« animator, potem dirigira grdo, a se ob koncu vseeno kar nekaj nauči (saj vidi, da mu bi bilo mogoče slediti ob mahanju) in se mu nekaj odstotkov datoteke izbriše; če pa je s skupino normalen animator, lepo dirigira in skupina dobi veliko točk.

Pripomočki: dirigentska palčka in lep suknjič za dirigenta (animatorja).

NATAKAR: Natakara mora znati dobro poslušati, zato na tem otoku pride vsak otrok iz skupine posebej k animatorju, ki sedi za mizo (z žlico in vilicami v roki), in mu mora postreči. Gost (animator) pove, kaj vse bi si želel za kosilo, otrok si mora seznam zapomniti in iti do listov ter narisati vse animatorjeve želje. Nato mu na pladnju prinese vse, kar je naročil. Gost naj uporablja isti seznam za vse skupine, mora pa seznam vsebovati toliko različnih naročil, kolikor je otrok v skupinah. Dobro je, če sta na otoku dva animatorja, da en naroča, drugi pa opazuje risanje in

pomaga mlajšim članom, če imajo težave pri risanju tega, kar jim je bilo naročeno. Če kdo pozabi, kaj je gost naročil, mu ta lahko pove še enkrat ali pa odpove svoje naročilo, v tem primeru bo nagrada ob koncu manjša.

Pripomočki: stol, miza, krožnik, pribor in prtček; seznam, kaj vse bi naročil; listi, svinčniki, barvice, škarje.

TOVORJENJE KNJIG: Včasih so knjige tovorili v sodih, tudi prvi slovenski prevod Svetega pisma so iz Nemčije prepeljali v Slovenijo na tak način. Velikokrat se govori, kako so takrat samo požigali knjige, pozablja pa se, da je škof takrat pridobil dovoljenja iz Vatikana za uporabo Svetega pisma v domačem jeziku. Vsekakor so knjige zelo pomembne, sploh pa Sveto pismo, v njem pa so najbolj bistveni evangeliji, ki nam govorijo o Jezusu. Na tem otoku morate prenesti knjige na drugo stran poligona in jih zavarovati pred animatorjem, ki vam jih bo poskušal odvzeti ali poškodovati. Otok se lahko izvaja različno, najbolje bi bilo, če bi kotalili majhen sodček s knjigami (ker izpade tako bolj starodavno, Narnijsko, čeprav se tam nikoli ne govori o tovorjenju knjig) mimo ovir, ki bi lahko poškodovale sod. Takšne ovire so lahko npr. kakšne špice, luže, jarek, pregrade ... Če pa je to preveč zakomplicirano, se lahko otok izvede tudi tako, da otroci nosijo knjige na glavi (kot tovorijo afriške ženske), manjši otroci pa v rokah.

Pripomočki: sod in knjige ali pa samo več knjig; poligon z ovirami

NAUČIMO SE MIŠJEGA JEZIKA: Na otoku nas pričaka Repicvil, ki nas bo naučil, kako govorijo miši. Sicer on zna govoriti tudi običajen človeški jezik, saj je vendar plemeniti mišek, vendar pa bo skupino naučil, kako govorijo miši. Skupina mora ponavljati za njim stavke, on pa jim razloži, kaj pomenijo. Poleg tega jih nauči nekaj besed. Ko skupina opravi vse vaje, jih še vpraša in preveri, če so si zapomnili.

Primeri stavkov in besed:

- Mim miiim mijm mi mim mi. (Tamle vidim sir.)
- Cvi-cvi-cviki mimz min micminim. (Nevarno je iti na sprehod.)
- Tk tk mimmi. (Vidim sir.)
- mimmi (sir), cvi-cvi-cvik (nevarnost), tr-tr (zob), mim-rrr-rrr-mim (prednje tačke), mim-rrr-mim-rrr (zadnje tačke), micminim (sprehod)

Pripomočki: animator oblečen v Repicvila; seznam mišjih besed in stavkov.

5. Potovanje Jutranje zarje (vodna igra)

Trajanje: 60–120 minut

Št. udeležencev: 20–280

Št. skupin: 4–28 (mora biti sodo)

Št. članov v skupini: 5–10

Prostor: zunaj (najlažje na travniku)

Št. animatorjev: eden na vsakem otoku, eden za vsako skupino in še dva, ki skrbita za zvočni signal in zaloge vode

Pripomočki: vodni balončki, posode različnih velikosti, vedra, vrvi in trakovi, plastični kozarčki, plastične podloge, gobe za brisanje



table, tempera, stoli, ladvice iz papirja, ovire za poligon, platenke, žogice za ciljanje platenk, brentače, pločevinke

KRATEK OPIS IGRE

Ta velika igra poteka na Jutranji zarji in na otokih, na katerih se ustavi na svojem potovanju. Poteka po principu štafetnih iger, kar pomeni, da na vsaki postaji dve skupini tekmujeta druga proti drugi.

Cilji: Praktični: Iti čez vse otoke in zbrati čim več koščkov sestavljanke. | Vzgojni: Pri vodni igri je težko pričakovati kakšne globoko vzgojne uspehe. Tako da pravzaprav ni nobenega posebnega cilja; pravično igrati in se zabavati skupaj s prijatelji, saj tudi Bog želi, da smo vedno veseli. ☺

UVOD V IGRO ZA OTROKE

Danes smo videli, kako je Jutranja zarja prispela do Temnega otoka, ki jo začne ovijati s svojo meglo. Ampak reši jih Aslan, s pomočjo današnjega simbola – svetilke. Na nebu se pojavi svetloba v obliki križa, ki prežene temo in Jutranja zarja lahko mirno pluje naprej do svojega cilja. Tako bomo danes tudi mi pomagali rešiti Jutranjo zarjo in bomo skupaj pregnali temo.

POTEK IGRE

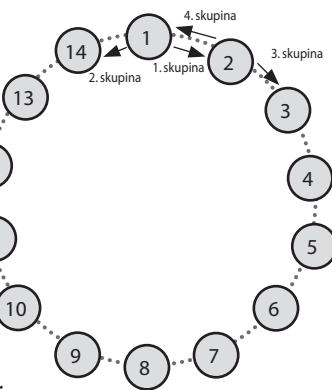
Vsaka skupina dobi kartonček, na katerem je napisan njihov vrstni red postaj. Vsaka skupina dobi svoj razpored, tako da pri vsaki postaji tekmuje z drugo skupino. Najlažje je, če 1. skupina začne pri postaji 1, nato pa nadaljuje v smeri urinega kazalca s postajo 2, 3 itd., skupina 2, ki isto začne pri postaji 1, pa nadaljuje v obratni smeri s postajo 14, 13 itd. Enako naredimo pri naslednji točki – skupina 3 začne pri postaji 2 in nadaljuje v smeri urinega kazalca, skupina 4 pa nadaljuje v nasprotni smeri. Na vsakem otoku imata skupini 8 minut časa, da jima animator razloži pravila in da opravita nalogo (najlažje je, da dobijo nek zvočni signal, ko je čas potekel, nato pa po 2 minutah, ki jih potrebujejo, da poiščejo naslednjo postajo, še en zvočni signal, da lahko začnejo z naslednjo nalogo).

Pri vsaki postaji dobi zmagovalna skupina košček sestavljanke. Po opravljenih nalogah se vsi otroci zberejo skupaj in poskušajo sestaviti delčke (animatorji spodbudijo skupine, da delijo koščke sestavljanke in jo sestavijo skupaj). Iz koščkov se lahko sestavi 7 mečev (paziti moramo, da vsak meč razrežemo tako, da se vidi, kateri delčki pripadajo k njemu), ki pripadajo spečim narnijskim lordom in s katerimi lahko skupaj preženemo temo.

PREDLOGI IGER ZA POSAMEZNE OTOKE

1. REŠEVANJE LUČKE, EDMUNDA IN EVSTAHIIJA IZ VODE

Lučka, Edmund in Evstahij se kar naenkrat znajdejo v narnijskem morju. Na srečo je v bližini princ Kaspijan s svojo ladjo Jutranja zarja, ki otroke reši iz morja.



Vsaka skupina se postavi v kolono za štartno črto pred svojo posodo, napolnjeno z vodo in vodnimi balončki. Na animatorjev znak prvi iz vsake kolone teče do posode, z usti, brez pomoči rok, zgrabi vodni balonček (otrok), ne da bi ta počil in ga prenese do posode, napolnjene z malo vode (Jutranja zarja). Če mu med potjo balonček pade na tla in ne počí, ga lahko pobere z usti (brez pomoči rok!) in nadaljuje pot, če pa balonček počí, mora nazaj v kolono in počakati, da spet pride na vrsto. Ko tekmovalec odloži vodni balonček v posodo (reši enega izmed otrok iz morja), teče nazaj v kolono in na vrsti je naslednji. Skupini tekmujeta do zvočnega signala. Zmaga skupina, ki ima v drugi posodi največ celih balončkov.

2. NA JUTRANJI ZARJI

Na ladji ima vsak mornar svojo nalogo, zato so se Lučka, Edmund in Evstahij odločili, da bodo tudi oni pomagali. Prva naloga, ki jo dobijo, je pomivanje ladijskega krova.

Vsaka skupina se loči na dva dela in postavi v dve koloni. Vsaka kolona stoji na enem koncu plastične podloge (polivinil, vreča za smeti ipd.), ki predstavlja ladijski krov. Na animatorjev znak prvi v koloni vzame gobo za brisanje table, ki je pred njim na podlogi, jo pomoči v vedro z vodo in se zadrša preko podloge na drugo stran, kjer jo ujame drugi tekmovalec in jo očame v prazno vedro. Nato gobo spet poda na drugo stran, kjer je na vrsti naslednji v koloni. Zmaga skupina, ki v vedro prenese največ vode.

3. NEVIHTA

Na poti Jutranjo zarjo ujame huda nevihta. Posadka mora čim več svojih zalog prenesti na varno, da jih ne bi izgubili v nevihti.

Vsaka skupina se postavi v kolono poleg posode z vodnimi balončki (zaloge). Na animatorjev znak prvi v koloni vzame en vodni balonček, teče do označenega mesta in vrže balonček v posodo, napolnjeno z vodo (ta ne sme biti predalet, pomembno je, da se otroci potrudijo in vržejo balonček tako, da ne počí). Nato gre na rep kolone in na vrsti je naslednji. Zmaga tista skupina, ki ima več celih vodnih balončkov v posodi (tisti, ki jim je uspelo prenesti več zalog na varno).

4. REŠEVANJE POTAPLJAJOČE SE LADJE

Po nevihti je Jutranja zarja poškodovana in vanjo začne vdirati voda. Posadka mora čim več vode prenesti iz podpalubja, da ladja ne bo potonila. Ampak na ladji je veliko ovir, ki jih morajo mornarji premagati, preden pridejo iz podpalubja na krov in za nošenje vode imajo samo vedro, ki pušča na dnu.

Obe skupini se postavita v kolono in prvi dobi v roke plastičen kozarček, ki ima na dnu luknjico (luknja naj bo ravno dovolj velika, da skozi njo odteka malo vode). Na animatorjev znak prvi iz kolone zajame s kozarčkom vodo iz posode in jo prenese na drugo stran v prazno posodo. Vmes mora premagati ovire (predstavljajo različne ovire na ladji). Za prvo oviro postavimo desko (če se da, naj bo malo dvignjena od tal), ki mora biti dovolj široka, da bodo otroci lahko hodili po njej, za drugo oviro postavimo mizo, pod katero se mora otrok splaziti (kozarček da med tem na mizo, drugače bodo izgubili preveč vode), za zadnjo oviro pa na tla položimo lestev (lahko tudi gume),

preko katere mora tekmovalec steči (ne sme preskakovati posameznih lukenj, ampak mora stopiti v vsako). Ko zlije preostalo vodo iz kozarčka v prazno posodo (v morje), teče nazaj mimo ovir in preda kozarček naslednjemu v vrsti. Igra traja do zvočnega signala, zmaga skupina, ki je prenesla največ vode.

5. EVSTAHIJ SE SPREMI V ZMAJA

Posadka Jutranje zarje se ustavi na otoku, da bi v miru popravili ladjo, ki je poškodovana zaradi nevihte. Evstahij noče pomagati in gre raje raziskovat otok, kjer najde zaklad. Ker je utrujen od raziskovanja, zaspi na zakladu in ko se zbudi, ugotovi, da se je spremenil v zmaja. Zelo ga skrbi, kako ga bodo sprejeli na Jutranji zarji, ampak vsi ga toplo pozdravijo in kmalu najdejo nalogo zanj. Ker je nastopilo brezvetrje, ne morejo odpluti z otoka, zato prosijo Evstahija, da jih pomaga, tako da jih vleče.

Tekmovalci obeh ekip se postavijo v dve koloni pred škaf napolnjen z vodo (morje), v katerem je ladja iz papirja (Jutranja zarja). Tekmovalci poskušajo ladjo premakniti do drugega konca škafe, in sicer s pihanjem. Vsak tekmovalec lahko samo enkrat pihne v ladjico, nato pa mora na konec kolone in počakati, da spet pride na vrsto. Zmaga skupina, ki prva pripelje ladjico do druge strani škafe. Ker je ladja iz papirja, je dobro imeti še kakšno na zalogi, da jih lahko zamenjamo, ko se zamenjajo skupine, saj se papir napije vode in bo ladja potonila.

6. EVSTAHIJ SE SPREMI NAZAJ V DEČKA

Evstahij uvidi svoje napake in spozna, da mora vsak pomagati drugim, kolikor lahko, zato ga Aslan spremeni nazaj v dečka.

Enega tekmovalca iz vsake skupine (predstavlja Evstahija, spremenjenega v zmaja) namažemo s tempero po nogah in rokah (pazimo, da sta oba namazana vsaj približno enako) in ju postavimo na nasprotno stran prostora od njunih sotekmovalcev. Preostanek skupine se postavi pred posodo napolnjeno z vodo, v kateri so plastični kozarčki (za vsakega tekmovalca mora biti en kozarček) in na animatorjev znak zajamejo vodo in jo nesejo do zmaja, kjer mu pomagajo sleči zmajsko kožo (vodo polivajo po njem, tekmovalec namazan s tempero pa mora le-to čim prej umiti s sebe, ostali tekmovalci mu lahko samo nosijo vodo, ne smejo pa mu pomagati se umivati). Zmaga skupina, ki prva spremeni zmaja nazaj v dečka (skupina, ki prva odstrani vso tempero).

7. NAPAD PIRATOV (MED DVEMA OGNJEMA)

Med plovbo Jutranjo zarjo napadejo pirati.

Na tleh mora biti označeno polje za igro med dvema ognjema. Vsaka skupina ima svoje polje, eden iz vsake skupine je konzul. Animator z žrebom določi, katera skupina dobi prvi vodni balonček in na njegov znak tekmovalci začnejo igro. Kdor je zadet z vodnim balončkom, je izločen in se pridruži konzulu, če pa druga skupina vodni balonček ujame, ne da bi ta počil, lahko ta skupina nadaljuje z igro in cilja člane prve skupine. Ko prva skupina zadane nekoga iz druge skupine, dobi "žogo" (naslednji balonček) konzul druge skupine, če pa ni nihče zadet, balonček pa je počil, obdrži "žogo" (naslednji vodni balonček) konzul prve skupine. Zmaga skupina, ki izloči vse člane druge skupine (konzul ima dve življenji, tako da je lahko dvakrat zadet) oz. tista, ki ima ob koncu igre več članov v polju.

8. POPRAVILO LADJE

Po napadu piratov ima Jutranja zarja kar nekaj poškodb, zato mora vsa posadka pomagati, da jo popravijo.

Skupini se posedeta na stole, en tekmovalec iz obeh skupin pa stoji za stoli. Na animatorjev znak prvi v koloni pomoči gobo za brisanje table v posodo napolnjeno z vodo, ki je pred njim, in jo poda nad svojo glavo naslednjemu v koloni (podajanje desk za popravilo ladje). Tako krpa potuje do konca kolone, kjer jo tekmovalec, ki stoji, ožame v prazno posodo (pritrdi desko na ladjo). Nato z gobo teče do začetka kolone, kjer se usede na prvi stol, vsi ostali tekmovalci pa se med tem časom presedejo za eno mesto nazaj. Gobo tekmovalec spet pomoči v vodo in jo nad svojo glavo pošlje nazaj. Zmaga ekipa, ki prenese največ vode. Če tekmovalcem med podajanjem goba pade na tla, jo tisti, ki jo je izpustil, samo pobere in nadaljuje z igro.

9. NABIRANJE ZALOG

Ko posadka popravi Jutranjo zarjo, ugotovijo, da imajo še zelo malo zalog. Princ Kaspijan se odloči, da bodo zaloge nabrali na otoku, na katerem so zasidrani.

Vsaka skupina se postavi v dve vrsti, tako da so tekmovalci obrnjeni drug proti drugemu (ne smejo stati preveč skupaj). Na eni strani imajo posodo z vodnimi balončki (zaloge), na drugi pa posodo z nekaj vode (Jutranja zarja). Na animatorjev znak prvi tekmovalec vzame en balonček iz posode in ga vrže tekmovalcu nasproti njega, tako si podajajo balonček do konca vrste. Ko zadnji v vrsti odloži balonček v prazno posodo, prvi v vrsti vzame naslednji balonček in ga poda naprej.

Če skupini med tem balonček pade na tla in počí, morajo začeti z novim balončkom, če pa jim pade in ne počí, ga lahko poberejo in nadaljujejo od tam, kjer so ostali. Zmaga skupina, ki prenese največ zalog do Jutranje zarje.

10. ISKANJE TRAPONOGCEV

Jutranja zarja se med svojim popotovanjem ustavi na otoku, ki zgleda zapuščen. Kmalu pa ugotovijo, da so bitja, ki ga naseljujejo, nevidna. Posadka se odloči, da bodo vsakega prebivalca poiskali in ujeli.

Vsaka skupina se razdeli na dva dela. Polovica si zaveže oči (ker ne morejo videti Traponogcev), ostali jih usmerjajo. Prostor je razdeljen na dva dela (za vsako skupino en del) in po njem so razporejeni vodni balončki. Del skupine, ki nima zavezanih oči, usmerja ostale (samo z govorjenjem), da najdejo balončke in jih počijo (ujamejo Traponogca). Balonček lahko počijo, kakor želijo (lahko nanj stopijo, ga vzamejo v roke in stisnejo ipd.). Zmaga skupina, ki ujame največ Traponogcev.

11. TRAPONOGCI

Lučka pomaga Traponogcem, da postanejo spet vidni. Posadka ugotovi, da imajo ta bitja samo eno nogo, po kateri skačejo.

Skupini se postavita v koloni in vsem članom skupine zvežemo obe nogi skupaj (da so kot Traponogci). V rokah držijo prazno plastično posodo, ki jo na animatorjev znak napolnijo z vodo (zraven kolon postavimo čebra polna vode), si jo postavijo na glavo (še vedno jo držijo z rokami, da jim ne pade na tla) in jo nato odnesejo do prazne posode (ker imajo zvezane noge, lahko samo skačejo, zato



prazna posoda nesme biti preveč oddaljena). Ko zlijejo preostalo vodo iz posode, le-to čim prej predajo naslednjemu v koloni. Zmaga skupina, ki zbere največ vode.

12. ASLANOVA MIZA

Jutranja zarja se ustavi na otoku, kjer najdejo mizo polno dobrot.

To postajo lahko izkoristimo samo za odmor, da otroci pojejo nekaj sadja in malo pijejo. Lahko pa imamo tudi tu kakšno igro. Npr. vsi tekmovalci morajo zapreti oči, animator pa jim v usta položi sadje. Ugotoviti morajo, katero sadje so pojedli. Zmaga skupina, ki ima več pravilnih odgovorov.

13. UGAŠANJE LUČI

Posadka Jutranje zarje spozna Zvezdo. Pove jim, da jim bo vedno pomagala, ko bodo v težavah, če bodo le pazili, da luč v njih samih ne bo nikoli ugasnila.

Skupini pri tej igri poskušata druga drugi ugasniti luč. Na sredino polja postavimo platenke (predstavljajo luč) napolnjene z vodo (število plastenke je odvisno od števila članov v skupini, naj jih bo vsaj dvakrat toliko, kot je članov). Najprej se prva skupina postavi za označeno črto in poskuša v določenem času (2 minuti) prevrniti vse platenke (ugasniti luč; ciljajo vsi naenkrat, animator in druga skupina pa jim medtem pobirajo žogice), nato je na vrsti druga skupina. Zmaga skupina, ki prevrne vse platenke v določenem času oz. skupina, ki je najhitreje prevrnila vse platenke.

14. NAPAD MEGLE

Jutranja zarja prispe do Temnega otoka, kjer jo začne obdajati temna megla. Ampak posadka Jutranje zarje se ne vda tako zlahka, zato poskušajo premagati temo.

Na zid oz. na dvignjeno površino nastavimo pločevinko. Malo stran so postavljene brentače. Skupini določita enega člana, ki bo streljal, dva, ki bosta črpala, in ostale, ki bodo nosili vodo. Obe skupini se postavita za štartno črto in na animatorjev znak en član prime cev in jo nameri, dva odpreta brentačo, ostali pa prinesejo vodo v vedrih (eno vedro nosita dva tekmovalca). Ko je voda natočena, dva tekmovalca začneta črpati in obe skupini poskušata zbiti pločevinko. Ko pade na tla, jo animator postavi nazaj in skupina lahko ponovno strelja (ostali člani skrbijo, da je v brentači dovolj vode). Zmaga skupina, ki največkrat zbije pločevinko.

6. Vinogradništvo z Jezusom

- Trajanje:** po želji od približno 100 do 120 minut
Število otrok: poljubno, vsi otroci na oratoriju
Št. skupin: toliko, da se vsi otroci na oratoriju razdelijo v skupine z med 10 in 15 člani
Prostor: na oratorijskem dvorišču
Št. animatorjev: vsaj 10
Pripomočki: listki s surovinami, cenik za tržnico, pripomočki za igre na otokih, gradbeni material (opisan pri točki tržnica), Sveto pismo, rekviziti za manjše igre skušnjavca in ravbarjev.

KRATEK OPIS IGRE

Otroci so razdeljeni v skupine. Naloga vsake skupine je, da si z igranjem iger pribori surovine, s katerimi lahko potem med seboj trgujejo in na tržnici kupujejo material potreben za izgradnjo vinograda. Tekom igre jim vinograd napade več nevšečnosti, proti katerim se morajo obraniti. (Igra je narejena po vzoru namizne igre Naseljenci otoka Catan.)

Cilji:

- praktični: Otroci se potrudijo, da z uspešnim igranjem iger, s spretnim trgovanjem in z ustvarjalnostjo postavijo kar se le da lep vinograd.
- vzgojni: Poskuša spodbuditi v otrocih razumevanje za primere z vinsko trto, da ne bi Jezusove besede zvene le prazno, kot da govori o kar enih vinogradih. Jezus je rekel, da je on trta in mi mladike (Jn 15,5). Pomembno je, da se to vtisne v nas, tudi če ne razumemo čisto dobro ... Otroci tega verjetno še ne morejo razumeti.
- vzgojni: Trudimo se otroke pripraviti do razmišljanja, kaj potrebujejo, da bodo dosegli zadani cilj in kako to najbolje izvesti. Potrebno je dobro sodelovanje in povezanost znotraj ekipe, saj se trudijo za skupni cilj, ta pa v prenesenem pomenu predstavlja skrb za naš vinograd, za naše življenje.

Opombe:

- Če je otrok veliko (90 in več), lahko pripravite tudi več kot le 6 otokov, da ne bo prevelike gneče pri vsakem. V tem primeru med otoke smiselno razdelite surovine.
- Bodite pozorni, da ne bodo otroci preveč zapravljali pri skušnjavcu, saj se lahko zgodi, da ne bodo dovolj hitro dojeli nauka.
- Hitrost poteka igre lahko uravnavate med samo igro s pomočjo nižanja cen ali pa večjih nagrad na otokih.
- Če se vam bo zdela igra prezahtevna, lahko brez sprememb za samo igro kakšno od posebnosti izpustite ali v nasprotnem primeru še kaj dodate.
- Pripravite dovolj listkov s surovinami, da jih ne bo zmanjkalo. Uporabljene liste lahko s tržnice vračate na otoke.
- Če res težko pridete do potrebnih pripomočkov za igro, lahko vse to nadomestite z vnaprej pripravljenimi nadomestki iz kartona in papirja.

UVOD V IGRO ZA OTROKE

Naši popotniki so danes prišli do konca svojega popotovanja. Tam jih je pričakal Aslan, ki je stal pred svojo deželo. Repicvila je sprejel vanjo, vsem drugim pa nam je dal vedeti, da je tudi cel naš svet en sam njegov velik vinograd, kjer skrbi za nas in nam kaže pot v nebesa. Tja pa pridemo le, če je naša trta lepo negovana in brez bolezni. Zato bodo pri današnji igri otroci v skupinah zasadili vsak svoj vinograd, ga negovali in branili pred vsem hudim.

POTEK IGRE

Vse otroke razdelimo v številčno in starostno enakomerne skupine, ki naj imajo nekje med 10 in 15 članov in enega animatorja. Vsaki skupini je nato dodeljen prostor



na dvorišču, kjer bodo postavili svoj vinograd. Znotraj skupine imajo otroci tri vloge, med katerimi se številčno poljubno razdelijo, kakor se jim zdi, da jim bo šlo najbolje. Za boljše preglednost se lahko otroke na določen način označi, katero vlogo imajo. To se lahko naredi z raznobarvnimi zapestnicami iz vrvic ali čim drugim. Prvi so nabiralci, ti hodijo naokoli med otoki in se z nabiralci drugih skupin ali pa sami borijo za surovine. Na dvorišču je raztresenih 6 otočkov, od katerih ima vsak svojo surovino in med katerimi nabiralci poljubno prehajajo, glede na potrebe njihove skupine. Surovine potem predajo trgovcem, ki s pridobljenim trgujejo z drugimi trgovci in nato na tržnici kupujejo material (sme se trgovati tudi z materialom). Vse dobrine trgovci nato nesejo na svoj vinograd, kjer jih predajo vinogradnikom, ki gradijo in urejajo vinograd. Otroci smejo tekom igre zamenjati svoje funkcije, tako da izkusijo vse. Med samo igro se dogodi tudi nekaj posebnih dogodkov, ki so opisani kasneje.

Tržnica:

Nabiralci na otokih pridobijo 6 različnih vrst surovin, in sicer: les, kamen, glino, volno, zlato in seme. Surovine lahko predstavljajo na majhne liste natisnjeni simboli. Trgovci s tem kupujejo material po sledečem ceniku:

Na tržnici naj bosta zaposlena dva ali trije animatorji, ki poslujejo s trgovci in jim pomagajo pri nakupih. Trgovci lahko surovine menjujejo tudi na tržnici, in sicer v razmerju 3 : 1, torej tri enake surovine za eno drugo, izjema je zlato, ki ga lahko menjajo 2 : 1.

Sledi opis materiala, ki ga tržnica ponuja, in približne količine, ki jih trgovec dobi za enkratni nakup.

- Posoda: večja plastična posoda za lončnice, najbolj primerna je pravokotna podolgovata. Prejmejo eno posodo.
- Zemlja: kakršna koli zemlja poljubne kvalitete. Zemljo dobijo v manjši posodi, ki jo vrnejo tržnici, količina naj ne presega tretjine volumna posode.
- Stebriček: ravna lesena palica. Dobijo en komad.
- Trta: veja trte (ostanek obrezovanja) ali druga primerna veja. Dobijo en komad.
- Vrv: navadna vrv iz konoplje. Dobijo dobrega pol metra vrvi.
- Škropivo: voda v majhni plastenki. Dobijo eno plastenko.
- Dekoracija: različni pripomočki (npr.: papir, barvice, lepilni trak, škarje, karton, kamenčki ...). Dobijo nekaj barvic, papirja ... ali pa en komad večjih predmetov.

Vinograd:

Cilj skupine je izdelati kar se le da lep in bogat vinograd. Osnova za delo je posoda, v katero nasujejo zemljo in vanjo zapičijo stebričke. Med njih napeljejo vrvico, da se nanjo opre trta. S stebrički in vrvico lahko izdelajo ograjo. Iz papirja in selotejpa lahko izdelajo majhne kroglice, ki jih oblikujejo v grozd za na trto. Kamenčki so lahko za pot do vinograda, iz kartona lahko izdelajo okolico vinograda ali kako drugo okrasitev. Dobrodošla je izvirnost in iznajdljivost, zato so možne tudi mnoge druge izvedbe. Škropivo pride prav, ko napadejo kobilice. Animator skupine naj bo ves čas na mestu vinograda, da otroke na začetku usmerja in jim

natančneje razloži potek igre, nato pa naj ne posega preveč v delo otrok. Naj jim pusti, da sami razmislijo, kaj vse še potrebujejo in kako bodo to dosegli, seveda pa jim lahko da tu in tam kak namig.

Otočki s surovinami:

Kot že rečeno, je na igralnem prostoru razporejenih 6 otočkov. Na vsakem se nabiralci potegujejo za eno surovino. Animator, ki vodi igro na otočku, ima lahko napisano, katero surovino poseduje, da otroci vedo, kje se kaj dobi. Od enega do drugega otočka se lahko namreč pomikajo poljubno in se na enem igrajo kolikorkrat želijo. Prav tako ni potrebno, da se vsi nabiralci ene skupine igrajo na istem otoku, razen če tega izrecno ne zahteva igra tega otoka. Priprava iger za otoke je prepuščena vaši ustvarjalnosti in domišljiji. Igre so lahko najrazličnejših vrst. Lahko zahtevajo medsebojne »spopade« nabiralcev dveh ali več skupin, lahko so štafetne, spretnostne, igre na srečo. Lahko se nabiralci ene skupine pomerijo z animatorjem, lahko se od njih zahteva prikaz veščine ... možnosti so neomejene. Pozorni bodite le na to, da igre ne bodo predolge, prav tako lahko poskušate igre navezati na delo v vinogradu ali na narnijske zgodbe. Glede na uspeh pri igri nabiralcem pripada določeno število listkov s surovino. Kjer ima igra zmagovalca, naj le-ta dobi npr. 4 surovine, poraženec pa 2. Bodite pozorni, da ne boste delili preveč surovin, saj bo tako igre prekmalu konec in obratno.

Posebnosti:

SKUŠNJAVEC: Nekje na dvorišču ima svojo stojnico animator, ki predstavlja skušnjavca. Do njega lahko pristopijo nabiralci ali trgovci in pri njem odigrajo igro na srečo. Pred tem položijo na mizo svojo stavo (poljubno število poljubnih surovin, a ne več kot 6 surovin). Če igro dobijo, se jim vložek podvoji, v nasprotnem primeru izgubijo vse. Vendar naj bodo igre take, da je skušnjavec vedno nekoliko v prednosti, kar naj bo tudi razloženo. Igre si lahko izmislite sami, tu je samo nekaj predlogov:

- Otrok vrže kocko, če pade 5 ali 6, zmaga in podvoji stavo.
- Iz navadnega kupčka otrok povleče eno, skušnjavec pa dve karti. Če je otrokova večja od obeh skušnjavčevih, je zmagovalec.
- Iz vrečke, v kateri je 20 modrih in 5 rdečih listkov, izmenjaje vlečeta po en listek. Kdor prvi dobi dva rdeča listka, je zmagovalec, pri tem da začne skušnjavec in v prvi potezi izvleče tri listke.

Namen tega ni, da bi otroke navdušili nad kockanjem, ampak jim pokazali, da se to ne izplača. Če bi to torej nekdo počel prepogosto in s preveč surovinami, naj ga skušnjavec opozori in se z njim ne igra več.

KAPELICA: Nekam na dvorišče postavimo mizo in klop, ki predstavlja kapelico. V njej sedi animator s Svetimi pismi. K njemu lahko pride kdor koli in v zameno za to, da mu na pamet pove nekaj vrstic Svetega pisma, dobi posebno karto s posebnimi močmi. Predlagamo, da se otroci naučijo nekaj vrstic iz katere od Jezusovih prilik o vinogradu in trti (Mt 20,1–16; Mt 21,28–32; Mt 21,33–46; Jn 15,1–10 ...). Glede na starost otrok določimo dolžino odlomka, ki se ga morajo



naučiti na pamet. Ta naj bo tolikšna, da se bo to mogoče naučiti v 5–10 minutah. Namesto učenja lahko od otrok zahtevate tudi ilustracije k prilikam. Ko nalogo uspešno opravijo, dobijo kartico, na kateri je napisanega nekaj v smislu:

- Brezplačno dobiš 3 surovine po lastni izbiri.
- Na tržnici smeš poljubno zamenjati 5 katerih koli svojih surovin za 5 katerih koli drugih.
- Brezplačno dobiš 2 komada vrvi.
- Lahko zamenjaš vse zlato, ki ga imaš, v razmerju 1 : 1.
- Brezplačno lahko vzameš en gradbeni material po lastni izbiri.
- Brezplačno dobiš eno enoto zemlje, stebrička, trte ...
- Če imate to kartico, se obranite ravbarjev brez boja.
- Enkrat lahko igraš s skušnjavcem tako, da je verjetnost na tvoji strani.

OVCA: Eden od animatorjev igra vlogo ovce. Ta se neprestano smuka okoli vinogradov in si želi grizljaja trte. Če vinograd nima ograje ali je ta preslabotna, si lahko privošči eno vejico in z njo zbeži. Vinogradniki te skupine smejo ovco loviti do njene ograje (vnaprej določen prostor na dvorišču), če jo ujamejo, jim vrne vejo trte, drugače je izgubljena.

KOBILICE: V nekem določenem trenutku v drugi polovici trajanja igre da eden od animatorjev znak, ki pomeni napad kobilic. Vsi vinogradi, ki do takrat niso kupili škropiva, izgubijo eno vejo trte z vsemi okraski, ki so morda na njej (animator skupine, ki se ji to pripeti, izbere najbolj skromno vejo). Predhodno otrokom ne sme nihče povedati, čemu škropivo služi, saj morajo sami ugotoviti, da je pametno zaščititi svoj vinograd.

RAVBARJI: Skupina dveh ali treh ravbarjev se neprestano potika naokoli med vinogradi in poskuša kaj ukrasti. Vedno poiščejo vinograd, ki mu trenutno kaže najbolje. Tamkajšnje vinogradnike izzovejo na kratko igro in če ravbarji zmagajo, si smejo prisvojiti en kos enega gradbenega elementa (naj bodo milostni). S tem vzdržujemo enakovreden nivo med skupinami. Igre naj bodo povsem preproste in kratke (kdo zadane večkrat žogo v škatlo, škarje – kamen – papir, Jon Marion, preskakovanje kolebnice ...). Ravbarji naj ne bodo pretirano dejavni, da ne bodo preveč uničevali že narejenih vinogradov.

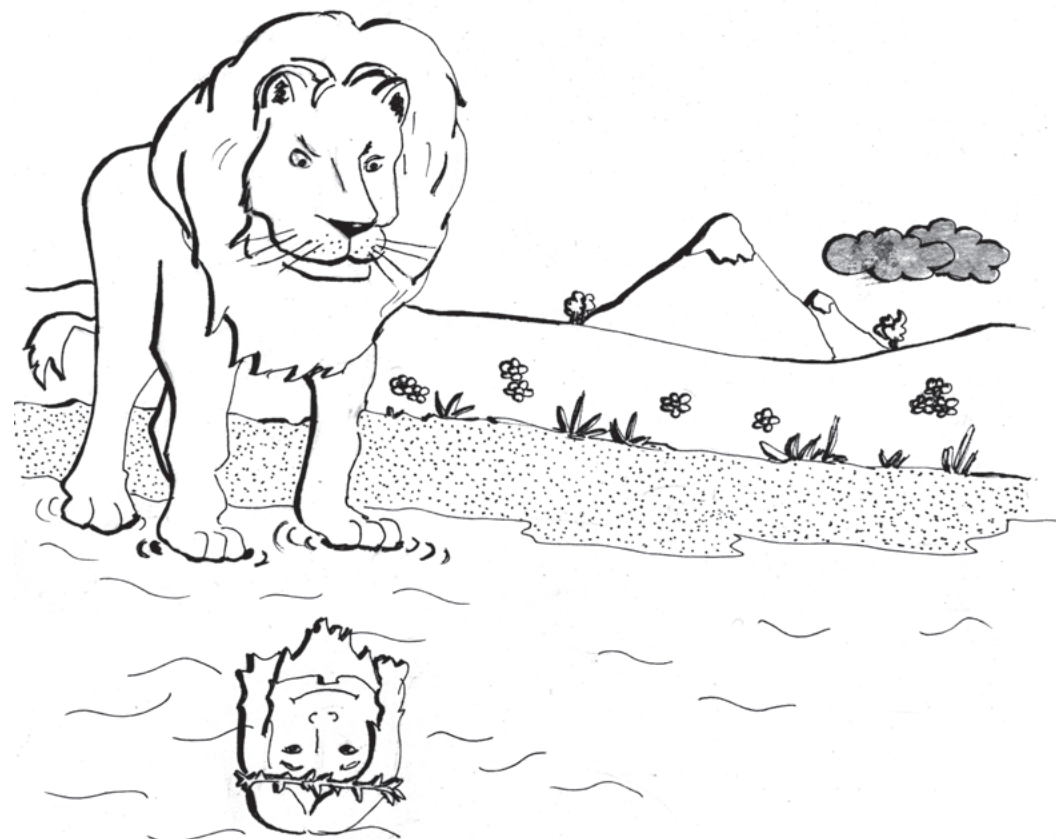
Zaključek igre: Z igro zaključite ob poljubnem času. Pozorni bodite na to, da bodo vsi vinogradi kolikor toliko končani, prav tako pa se ne sme igra preveč vleči. Lahko nekaj minut pred zaključkom na to opozorite, da bodo uspeli končati z delom. Takrat se lahko tudi nabiralci vrnejo v vinograd in pomagajo pri delu. Na koncu sledi še ocenjevanje vinogradov. Duhovnik lahko kot Jezusov poslanec ovrednoti, kako lepo so otroci poskrbeli za njegov vinograd, lahko pa to delo opravi tudi komisija iz animatorjev. Ocenjuje se količina uporabljenega materiala in končni izgled. Lahko razglasite enega zmagovalca, podelite tri nagrade za najlepše tri ali pa nagradite vse vinograde.

Animatorjem

Poslanica animatorjem

Srečanja v pripravi na oratorij

Molitvena srečanja med oratorijem



ZAPLUJMO V BRANJE

Poslanica animatorjem Oratorija 2013

p. Miran Špelič OFM

Dragi animatorji in animatorke!

Najbrž je za vami že kar dolga polica prebranih knjig, tole pred vami pa je ena naslednjih, ki se je boste lotili. Morda pa bo ta vsaj malce drugačna od prejšnjih. Ali ste že kdaj pomislili, da je branje knjige podobno plovbi z ladjo? In to plovbi v neznano! Brez satelitske navigacije, samo s kompasom in zelo približnim zemljevidom. Ali že vidite, da je to lahko zelo tvegano podvig? Zato je potreben moder kapitan, ki zna prav usmerjati ladjo in še bolj prav usmerjati posadko. In vi se zdaj pripravljate na kapitansko službo!

V prvih razredih šole ali že nekaj prej so vas naučili prepoznavati črke in jih zlagati v besede. Tako ste naredili povezavo med tem, kar ste slišali, in tem, kar je napisano. In potem ste prebrali prve stavke. Branje pa je veliko več kot to. Med črkami, še posebej pa med vrsticami je zapisanega ogromno. In branja teh reči se je še težje naučiti kot navadnih črk.

Pred vami je knjiga, ki je ne boste brali le sami in zgolj enkrat, ampak jo boste brali skupaj z vam zaupanimi mlajšimi. Njihovi učitelji, raje njihovi kapitani boste. Nekam jih boste morali pripeljati: v deželo razumevanja prebranega. Vi jim boste na svojski način prebiralili knjigo in jih preselili vanjo, to pa zato, da bodo tudi oni odslej znali brati knjige na nov način. Knjiga namreč lahko spremeni življenje. Ne prinese samo nekaj informacij, tudi ni njena moč zgolj v tem, da zanimivo pove izmišljeno zgodbo, ampak v tem, da poda globljo resnico o življenju. Poglejte, kako pomembno je torej, da vzamemo v roke tako knjigo, ki nam bo povedala resnico in nas usmerjala proti pravemu cilju, ne pa take, ki bi nas na oceanu življenja zavajala in vodila v nesmiselna brezpotja in kroženja.

C. S. Lewis je moder in pošten kapitan. Od svoje posadke ne zahteva preveč, vodi pa jo po poteh, ki jih je sam najprej preplul. Je mož vere in želi pomagati še drugim, da bi to vero odkrili in jo utrdili. Zato je tudi pisal knjige. Vkrcajte se z njim in njegovimi junaki ter plujte skupaj z vam zaupanimi po pravljičnih deželah, ki niso nič manj resnične od tega, kar vidite in otipate. Vam je zaupano kapitanstvo mnogih malih ladij in pokazan vam je cilj: Jezus Kristus. Čeprav njegovega imena v Lewisovih Zgodbah iz Narnije ne boste našli, pa avtor ves čas kaže, kako je glavni kapitan pravzaprav Jezus sam in kako mu je treba postati podoben. In tukaj, na tej nevarni plovbi, ste se nehote znašli tudi vi.

Samo na eno čer bi vas še opomnil. Upam, da mi uspe nanjo postaviti viden svetilnik v opozorilo. Ko zase in za druge berete o pravljičnem svetu (ki je resničen na svojski način, ne pa na zgodovinskega!), boste lahko kot verniki prišli do resničnega in zgodovinskega Kristusa, ki se je resnično učlovečil in resnično živel v naši zgodovini. Pravljičnica torej tukaj opravi vlogo vodnika, ki pripelje na

drugo obalo. Paziti pa je treba, da ne bi še Kristusa potegnili na raven pravljičnega in zunaj zgodovinskega. Jezus ni ena od mitoloških figur, pač pa središče naše zgodovine, zgodovine človeštva in moje osebne zgodovine.

Ko torej berem in vedno globlje razumevam knjigo o Jezusu: ali evangelij ali pa narnijsko zgodbo, se v bistvu srečam z njim in me to srečanje spremeni, kakor je spremenilo junake v evangeliju ali v narnijski zgodbi. In na koncu lahko vsak bralec postane izkušen kapitan, ki zna še druge pripeljati h Kristusu. To želim vam in vašim posadkam na oratorijskih ladjah!

SREČANJA ANIMATORJEV

v pripravi na oratorij

1. srečanje: Za poglobitev poslanice animatorjem

Molitveni kotichek: prtič in na njem v sredini Sveto pismo, na eni strani oratorijska knjiga in na drugi Narnija: jutranja zarja. Okrog njih ali v polkrogu 8 svečk. Ena že gori, ko prihajajo animatorji, druge prižgemo med molitvijo k Svetemu Duhu. Svečke gorijo ves čas srečanja.

Pripomočki: listki z molitvijo k Svetemu Duhu, plakati, navadni beli listi, svinčniki, flomastri, barvice, listki z napisi oseb, ki jih uganjujejo za pantomimo; listki za razdelitev v skupine z naslovi zgodb (1.dan- Bog nas išče, 2.dan- Bog nas združuje, 3.dan- Bog me spreminja, 4.dan- Bog mi govori, 5.dan- Bog me opogumlja, 6.dan- Bog je z nami), poslanica- posnetek dobite na strani oratorij. net sicer jo preberite in jo imejte za vsakega animatorja; 6 Svetih pisem, fotokopirana zgodba – vsak dan po enkrat, za vsako skupino en del; črke ANIMATOR, citati iz Svetega pisma za vsak dan in naslov oratorija.

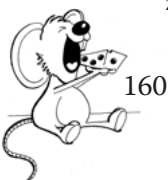
I. MOLITEV: 10 MIN

Usedemo se v krog in na sredini imamo molitveni kotichek. Ob vsakem darovu Svetega Duha prižgemo eno svečko, a v začetku je že ena prižgana. Vsak animator ima list z molitvijo, da skupaj molimo. Na začetku naredi voditelj uvod.

VODITELJ: Vsak dan začni z Gospodom in ga z njim tudi zaključ. Tako se bomo tudi mi zgledovali in današnje srečanje izročili v Njegove roke. Prosili ga bomo, da nam da pravega spoznanja, moči in ljubezni, da bi postajali vedno boljši animatorji, da bi postajali dobri učitelji, vzgojitelji, prijatelji otrok. Skupaj bomo zmolili molitev in ob vsakem daru Svetega Duha prižgali novo svečko. (določi 7 animatorjev)

Molitev:

Naredimo križ.



Pridi božanski tolažnik in napolni mi srce s sedmimi svojimi darovi!

PRIDI, DUH MODROSTI, in prepoji moje srce in dušo. Nauči me, kako opazovati in ceniti nebeške stvari, da jih bolj, kot vse zemeljske stvari vzljubim in iskreno iščem.

PRIDI, DUH RAZUMA, in razsvetli mojo dušo, da tvoje božanske besede in skrivnosti, sebi v rešitev pravilno razumem in se po tem spoznamu ravnam.

PRIDI, DUH SVÉTA, in nauči moje srce predvsem, da bo naklonjeno dobremu in se izogiba zlu. Vodi me in upravljaj v vsakem dvomu, da nikoli ne skrenem s poti, katera me vodi k rešitvi!

PRIDI, DUH MOČI, in naseli se v meni! Ohrabri me v vseh težavah, utrdi me v bolečinah in nasprotovanjih, daj mi moč proti vsem napadom hudobnega duha, da ti v vsem ugodim!

PRIDI, DUH ZNANJA, in nauči me pravilno spoznati prehodne stvari tega sveta, da jih uporabljam le za tvojo slavo in rešitev svoje duše!

PRIDI, DUH POBOŽNOSTI, in povedi moje srce v pravo pobožnost in sveto ljubezen do Boga, da Tebe vedno iskreno iščem, tebe v ljubezni najdem in te za vedno obdržim!

PRIDI, DUH STRAHU BOŽJEGA, in prepoji moje srce s svetim strahom, da na tebe, svojega Boga, neprestano mislim in se izogibam vsemu, kar bi lahko bilo sovražno tvojemu božanskemu veličanstvu. Amen.

II. SPOZNAJMO KNJIGO KNJIG: 30-45 MIN

VODITELJ: Sedaj si bomo ogledali posnetek (ali prebrali) poslanice. Vas povabim, da ji pozorno prisluhnite.

POSLANICA

VODITELJ: Preden se podamo na oratorijsko ladjo je prav, da spoznamo knjigo letošnjega oratorija in jo pogledamo tudi skozi oči Svetega pisma. Sedaj se bomo razdelili v šest skupin. (razdelimo jih naključno in sicer vsakemu razdelimo misli, ki so naslovi zgodb, naredimo jih toliko, da jih pravično razdelimo v skupine)

Vsaka skupina bo prebrala zgodbo za en dan. Ko zgodbo preberete si izpišete glavne poudarke iz nje. Nato preberete še svetopisemski odlomek iz katerega prav tako izpišete glavne poudarke. Nato povežite oratorijski del zgodbe in svetopisemski odlomek skupaj, iščite skupne točke in nauk za ta dan. Nato z vsemi

ugotovitvami naredite plakat na katerem bodo glavni poudarki in povezave, da nas bo to spremljalo skozi vse priprave in oratorij.

- 1.dan zgodbe in odlomek iz SP: Mt 18,12-14
- 2.dan zgodbe in odlomek iz SP: 1 Kor 12,12-26
- 3.dan zgodbe in odlomek iz SP: Mt 8,1-3
- 4.dan zgodbe in odlomek iz SP: 1 Sam, 3-1-11
- 5.dan zgodbe in odlomek iz SP: Mt 14,22-33
- 6.dan zgodbe in odlomek iz SP: Jn 15,1-7

Vsaka skupina dobi svoj del zgodbe in Sveto pismo v katerem poišče določen odlomek.

Sledi delo... 20-30 min

III. KNJIGA MI GOVORI: 15 MIN

Ko se nazaj skupaj zberemo zapojemo najprej oratorijsko himno. Nato sledijo predstavitve posameznih dni po vrsti.

VODITELJ: Postali bomo kapitani ladij otrok, ki prihajajo na oratorij. Ne vemo kaj nas čaka. Včasih je plovba lepa, drugič nas ujame vihar, a ob vsem je pomembno to, da smo povezani z Gospodom in se zavedamo, da je glavni kapitan naše velike oratorijske ladje prav On in le tako nam bo uspelo pripluti na cilj, ki pa ni konec oratorija ampak naš cilj so nebesa. Mi pa bomo z otroki delili del poti, ki pa je izjemno pomembna in ostala bo pomembna vse življenje zato je potrebno, da smo nanjo dobro pripravljeni in da je naše srce v polnosti pri oratoriju.

IV. UČITELJ, VZGOJITELJ...ANIMATOR: 20 MIN

Animatorjem razdelimo listek z osebo, ki jo mora preko pantomime pokazati in sicer: UČITELJ, VZGOJITELJ, STARŠ, KATEHET, RAVNATELJ, KAPITAN, DUHOVNIK, REDOVNICA, PREDSEDNIK, PRIJATELJ, POLICAJ, ZDRAVNIK

Ko ugotovimo vse osebe se razdelimo nazaj v skupine. Vsaka skupina dobi dve osebi in za vsakega napišemo glavne značilnosti in lastnosti, ki jih mora imeti, da je lahko zgled otrokom, mladim, ljudem, da je lahko dober v svojem poslanstvu.

Nato plakate obesimo na steno in za vsakega izberemo skupaj eno glavno lastnost, ki jo podčrtamo. Ugotovili bomo, da so si lastnosti precej podobne, a pomembno je, da za vsakega poiščemo in podčrtamo drugo. Nad vse plakate nalepimo napis ANIMATOR, to nam sporoča, da vse te lastnosti mora imeti dober animator in tudi mi se bomo zanje trudili.

V. MOLITEV: 10 MIN

Voditelj razdeli citate iz Svetega pisma za vsak dan oratorija in doda še naslov oratorija.

Naredimo križ in nato sedem animatorjev prebere posamezen citat, med prebranim je vedno trenutek tišine.



Na koncu se primemo za roke in zmolimo Oče naš s prošnjo, da bi bil Bog vedno naš kapitan in voditelj, ki bi nam pomagal postajati vedno boljši animatorji za vse otroke in mlade.

Križ.

Zapojemo oratorijsko himno.

2. srečanje: Upaj si življenje sanjati, upaj si sanje živeti

Molitveni kotiček: prtiček, na njem Sveto pismo, sveča, podobi don Boska in Marije

Pripomočki: molitev za vse animatorje, barvice, svinčniki, flomastri, listi, plakati, lepilni trak, zadnji del filma Narnija: Jutranja zarja

1. MOLITEV: 10–15 MIN

Srečanje začnemo z molitvijo. Nekje v prostoru imamo na vidnem kraju Sveto pismo in ob njem svečo. Sveto pismo naj bo položeno na prtiček. Prostor naj bo lično urejen in ima posebno mesto. Če imate animatorsko sobo, kjer se vedno srečujete in je to vaš prostor tudi v času oratorija, vas povabimo, da naj bo Sveto pismo na posebnem mestu v času vseh srečanj in samega oratorija. Tako spodbujamo zavest, da je Gospod vsak čas z nami in da nam vedno govori po besedi Svetega pisma.

Animatorjem razdelimo psalm na listih in vsakemu damo svinčnik. Nato vse povabimo, da se umirimo in prisluhnemo knjigi vseh knjig, v kateri nam Gospod govori. Naredimo križ in nekdo prebere psalm. Branje naj bo jasno in glasno, a ne prehitro.

Ps 139, 1-6

Gospod, preizkusil si me in me poznaš.

Poznaš moje sedenje in moje vstajanje,
od daleč razumeš moje misli.

Opazuješ moje potovanje in moje počivanje,
z vsemi mojimi potmi si seznanjen.

Zares, besede še ni na mojem jeziku,
glej, ti, Gospod si jo že spoznal v celoti.

Zadaj in spredaj me obdajaš in name polagaš svojo roko.

Prečudovito je zame spoznanje,
previsoko je, ne morem ga doseči.

Nato animatorje povabimo, da še sami enkrat preberejo psalm in si podčrtajo besede, stavek, ki jih najbolj nagovarja. Molitev zaključimo z molitvijo Slava Očetu.



2. DON BOSKOVE SANJE: 30 MIN

Sanje, ki jih je imel don Bosko pri devetih letih, gotovo že vsi poznate, a se bomo danes še malo bolj ustavili pri njih, saj preko njih spoznavamo samega don Boska, ustanovitelja oratorija, hkrati pa imajo te sanje za vse nas poseben pomen.

Če don Boska animatorji še ne poznajo, jim ga najprej predstavite, nato pa se osredotočite na sanje.

Sanje si lahko ogledate v odlomku iz filma o don Bosku, če imate možnost jih zaigrajte s pomočjo animatorjev, ki jim to nalogo predhodno zaupate ali razdelite vloge za branje, če pa nimate druge možnosti, o sanjah animatorjem preberite sami.

Don Bosko: Ko sem bil star le devet let, sem imel čudne sanje, ki jih takrat nisem razumel, a so bile zame znamenje za celo življenje. Po njih mi je spregovoril Bog in prav jih spoznavam šele danes. Naj vam jih predstavim ...

(Dečki se pretepajo in sredi med njimi je Janez, ki jim govori, naj ne govorijo grdo, a ga fantje ne upoštevajo.)

Deček 1: Tristo kosmatih medvedov, daj nam mir!

Deček 2: Cepec, zakaj nas tepeš, kaj smo ti naredili?!

Janez: Grdo govorite. Ali ne veste, da s tem žalite Jezusa? Dovolj je bilo!

Jezus: *(mirno in preprosto)* Janez, Janez, ne z udarci, ampak s krotkostjo in ljubeznijo si boš moral pridobiti te svoje prijatelje. Začni jih torej takoj poučevati, kako grd je greh in kako dragoceno je lepo življenje.

Janez: Jaz sem ubog, neveden, ne vem, kaj naj storim. Jaz ne znam govoriti o veri.

(Dečki so se nehali prepirati in vsi se zberejo okoli Jezusa.)

Janez: Kdo ste vi, ki mi ukazujete nemogoče reči?

Jezus: Prav zato, ker se ti zdijo nemogoče, jih moraš narediti mogoče s pokorščino in znanjem.

Janez: Kje in kako se bom mogel tega naučiti?

Jezus: Dal ti bom učiteljico; pod njenim vodstvom moreš postati moder, brez njenega vodstva pa vsaka modrost postane nespamet.

Janez: Toda kdo ste vi, ki tako govorite?

Jezus: Jaz sem sin tiste, katero te je tvoja mati naučila pozdravljati trikrat na dan.

Janez: Mati mi pravi, da naj se ne družim s tistimi, ki jih ne poznam, zato mi povejte svoje ime.

Jezus: Za moje ime vprašaj mojo mater.

(Zraven pride Marija v vsej svoji veličini. Jezus pomigne Janezu, naj se ji približa, in Marija ga prime za roko.)

Marija: Poglej!

(Fantje zbežijo in pridejo kozliči, volkovi, psi, mački, medvedi.)



Marija: To je tvoje polje, tu moraš delati. Postani ponižen, močan ter krepak in to, kar zdaj vidiš, da se godi tem živalim, boš moral storiti za mlade, ki jih imam zelo rada.
(*Janez se obrne in namesto vseh teh živali vidi krotka jagnjeta, ki skačejo in blejajo v slavo Jezusa in Marije.*)

Sledi pogovor o sanjah (10 min).

Razdelimo se v manjše skupine po 5 animatorjev in vsaka skupina naj zapiše zanje pomembne iztočnice iz sanj.

- Kaj se je zgodilo v sanjah?
- Kdo nastopi v sanjah?
- Kaj se zgodi z dečki?
- Kaj je Jezus naročil don Bosku v sanjah, kako more vzgajati mlade?
- Kaj nam vsem sporočajo sanje?

Nato skupaj pregledamo zapisano na plakatih in plakate obesimo na vidno mesto. Izpostavimo Jezusove besede don Bosku: »*Janez, Janez, ne z udarci, ampak s krotkostjo in ljubeznijo si boš moral pridobiti te svoje prijatelje. Začni jih torej takoj poučevati, kako grd je greh in kako dragoceno je lepo življenje.*«

Razdelimo se nazaj v skupine (10 min)

in na podlagi te povedi naj vsaka skupina napiše, kaj je bistveno za animatorja kot vzgojitelja in prijatelja mladih, ki prihajajo na oratorij. Čeprav imate to že zapisano, je dobro, da si vsako leto znova obudimo in ozavestimo temeljne lastnosti animatorja.

Vsaka skupina predstavi svoje delo in skupaj izpišete pravila, ki so jih animatorji navedli za dobrega animatorja. Napisano obesite na vsem vidno mesto, ki naj bo opazno tudi v času oratorija.

3. BOŽJI NAČRT IN JAZ? 20 MIN

Znova si ogledamo sanje.

Voditelj (nagovori animatorje): Bog je imel za don Boska poseben načrt. V sanjah mu je pokazal pot in cilj, a nato je dopustil, da je don Bosko sam pisal svojo zgodbo. V vsem tem času ga ni zapustil, čeprav ga je pot vodila na različne kraje in le skozi leta je zares spoznaval in odkrival pomen sanj. Na poti življenja je spoznaval, kako bo lahko izpolnil svoje poslanstvo, uresničil sanje in naredil nekaj dobrega za mlade. Tudi nas vse je Gospod poklical najprej v življenje in sedaj tudi za animatorje. Ali smo tudi mi imeli kakšne sanje, ki so nam pokazale, kaj moramo storiti v svojem življenju? Imeti take sanje je Božji dar, a vendar mi Bog govori po ljudeh, dogodkih, po stvareh, ki jih počnem v življenju, katera je pot zame. Sedaj si bomo vzeli nekaj časa in razmišljali o Božjem načrtu zame, o načrtu, ki ga imam z Bogom za svoje življenje. Katere stvari so zame pomembne in kakšen človek želim biti – ne le materialno, ampak gledamo predvsem na du-

hovno raven, na to, kar sem v svojem bistvu, ali želim biti kot jaz, kot animator, kot sočlovek človeku.

Vsi skupaj si vzamemo čas do 20 minut, po potrebi lahko tudi več, odvisno od animatorske skupine, a naj ne bo manj kot 10 minut. Za vse naj bo dovolj listov in barvic.

4. BOŽJE SPREMSTVO: 15 MIN

Z animatorji pridemo nazaj skupaj. Svoje razmišljanje podelimo v manjših skupinah, seveda, če se animatorji čutijo za to. Nanje ne pritiskamo.

Voditelj: Življenje nas vodi skozi različne trenutke – lepe in tudi manj lepe –, gradi nas v ljudi. V ljudi, ki so luč drug drugemu na poti. Ob vsem tem pa imamo zvestega spremljevalca Boga, ki nikoli ne zataji. Z nami sanja sanje, z nami piše zgodbo življenja, le od nas pa je odvisno, koliko mu bomo dopustili, da je z nami.

(Ogledamo si zadnji del filma Zgodbe iz Narnije: Potovanje Potepuške zarje, del, ko pride posadka do Aslana in gre Repicvil skozi njegova vrata. Če to ni mogoče, prisluhnemo zadnjemu delu zgodbe oratorija, to je 6. dan.)

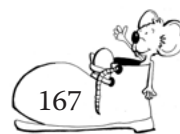
5. ZAKLJUČNA MOLITEV: 5 MIN

(Umirimo se, prižgemo svečko, če smo jo prej ugasnili, in naredimo križ.)

Znova vzamemo psalm v roke in vsak ga še enkrat prebere zase. Nato podčrtano izreče na glas, na koncu pa voditelj iz Svetega pisma prebere še:

»*Jaz sem trta, vi mladike. Kdor ostane v meni in jaz v njem, ta rodi obilo sadu, kajti brez mene ne morete storiti ničesar.*« (Jn 15,5) in »*Jaz sem z vami vse dni do konca sveta.*« (Jn 13,33)

Molitev zaključimo s križem in če je med nami duhovnik, ga prej prosimo še za blagoslov.



MOLITVENA SREČANJA med oratorijem

Tu je pripravljen osnutek za jutranje molitve animatorjev. Poudarek je na Svetem pismu – molitev psalmov – in na splošnih krščanskih (jutranjih) molitvah. V letošnjem letu vere, ko na oratoriju želimo poglobiti vero, to je zavest in prepričanje, da Bog je z nami, lahko vsako jutro zbrano zmolimo (apostolsko) vero. To je obrazec veroizpovedi, ki ga katoličani navadno molimo ob začetku rožnega venca. Duhovni voditelj lahko izpostavi in razloži določen vidik te veroizpovedi, na katerega smo lahko tisti dan še posebej pozorni.

*Letos v osnutek molitev za animatorje namenoma ni vključenih kakih dejavnosti, animacije, saj je molitev preprosto **pogovor z Bogom**. Zato si vzemimo čas, da nas tistih nekaj trenutkov od pogovora z Bogom ne bo nič odvrčalo. Molitve, ki so tu navedene za vsak dan, si vsak animator lahko ponese tudi za naprej, v šolsko leto, v vsakdanje življenje. Molitev »Molim te, o moj Bog, in te ljubim iz vsega srca« je npr. sv. Janez Bosko vsako jutro molil s svojimi fanti. Tudi oratorijski animator z njo lahko Bogu posveti dan. Pa naj bo to takoj, ko je zlezel iz tople postelje, ali ko je že na poti v šolo ...*

1. dan: Bog nas išče – Mi se damo najti

RAZMISLEK

Po uvodni pesmi in znamenju križa lahko predvajamo odlomek meditativne glasbe. Voditelj da iztočnico za razmišljanje.

Danes želimo poglobiti prepričanje o tem, da nas Bog išče. Vedno. Tudi kadar se zdi, da se jaz z njim nočem ukvarjati. In kakšen je moj odnos do Božjega iskanja? Ali se mu dam najti ali pa se skrivam pred njim? Ali bežim ali hočem slišati njegov glas? Sem dovzeten za vse njegove glasove, namiga, znamenja?

PSALM

*Ps 63: (V dveh zborih po kiticah ali bere solist.)
V dveh zborih, po kiticah, ali solist.*

O Bog, moj Bog si ti, željno te iščem,
po tebi žeja moja dušo;
moje telo medli po tebi
na suhi, izčrpani zemlji brez vode.

Tako sem v svetišču zrl vate,
da bi videl tvojo moč in tvojo slavo;
zakaj tvoja dobrot je boljša kakor življenje,

moje ustnice te smejo slaviti.
Tako te bom slavil v svojem življenju,
v tvojem imenu bom vzdigoval svoje roke.

Kakor z maščobo in oljem se bo nasičevala moja duša,
z vriskajočimi ustnicami bodo hvalila moja usta,
ko se te bom spominjal na svojem ležišču,
v nočnih stražah premišljeval o tebi;

zakaj bil si mi pomoč,
v senci tvojih peruti vriskam.
Moja duša se te je oklepala,
podpirala me je tvoja desnica.

APOSTOLSKA VEROIZPOVED

Verujem v Boga Očeta vsemogočnega, stvarnika nebes in zemlje.

In v Jezusa Kristusa, Sina njegovega edinega, Gospoda našega; ki je bil spočet od Svetega Duha, rojen iz Marije Device; trpel pod Poncijem Pilatom, križan bil, umrl in bil v grob položen; šel pred pekel, tretji dan od mrtvih vstal; šel v nebesa; sedi na desnici Boga Očeta vsemogočnega; od ondod bo prišel soditi žive in mrtve.

Verujem v Svetega Duha; sveto katoliško Cerkev, občestvo svetnikov; odpusčenje grehov; vstajenje mesa in večno življenje. Amen.

MOLIM TE, O MOJ BOG, in te ljubim iz vsega srca. Zahvaljujem se ti, da si me ustvaril, me poklical k sveti veri in me ohranil to noč. Darujem ti dela današnjega dneva; daj, da bodo vsa po tvoji sveti volji in v tvojo večjo čast. Varuj me greha in vsega hudega. Tvoja milost bodi vedno z menoj in z vsemi, ki so mi dragi. Amen.

ANIMATORJEVA MOLITEV

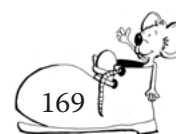
Gospod, poklical si me za animatorja, da služim otrokom in mladim v duhu svetega Janeza Boska in svete Marije Dominike. Z veseljem in velikodušnostjo želim odgovarjati na tvoj klic in služiti vsem, ki mi jih zaupaš. Naj bo moje srce pogumno za premagovanje težav, da bom najprej s svojim življenjem pričeval zate. Naj me vedno spremlja varstvo in priprošnja Marije Pomočnice. Z njeno pomočjo ti obljubljam, da se bom trudil živeti kot prinašalec tvoje ljubezni mladim: v skromnosti, preprostosti in veselju. Amen.

2. dan: Bog nas združuje – mi gradimo skupnost

RAZMISLEK

Po uvodni pesmi in znamenju križa lahko predvajamo odlomek meditativne glasbe. Voditelj da iztočnico za razmišljanje.

Ljudje se združujemo v skupnosti. To je družina, razred, oratorij, narod ... Posebna skupnost je Cerkev. Prihajamo skupaj, da bi poslušali Jezusov nauk in



da bi eden drugega spodbujali, kako živeti po Jezusovem zgledu. Še več: Cerkev je tista skupnost, ki nas hrani z zakramenti, to je s posebnimi znamenji in dejanji Božje bližine. Skupnost lahko raste, če vsak vanjo da svoj delež. Kakšen je moj delež v tej ali oni skupnosti? Ali samo *odnašam* iz skupnosti ali vanjo tudi kaj *prinašam*?

PSALM

Ps 67: V dveh zborih, po kiticah, ali solist.

Bog naj nam izkaže milost in nas blagoslovi,
naj razjasni svoje obličje med nami,
da na zemlji spoznajo tvojo pot,
med vsemi narodi tvoje odrešenje.

Naj se ti ljudstva zahvaljujejo, o Bog,
naj se ti zahvaljujejo vsa ljudstva.
Naj se veselijo in radujejo narodi,
ker sodiš ljudstva pošteno,
vodiš narode na zemlji.
Naj se ti ljudstva zahvaljujejo, o Bog,
naj se ti zahvaljujejo vsa ljudstva.

Zemlja je dala svoj pridelek,
Bog, naš Bog nas blagoslavlja.
Bog nas blagoslavlja,
naj ga častijo vsi konci zemlje.

APOSTOLSKA VEROIZPOVED

Verujem v Boga Očeta vsemogočnega, stvarnika nebes in zemlje.

In v Jezusa Kristusa, Sina njegovega edinega, Gospoda našega; ki je bil spočet od Svetega Duha, rojen iz Marije Device; trpel pod Poncijem Pilatom, križan bil, umrl in bil v grob položen; šel pred pekel, tretji dan od mrtvih vstal; šel v nebesa; sedi na desnici Boga Očeta vsemogočnega; od ondod bo prišel sodit žive in mrtve.

Verujem v Svetega Duha; sveto katoliško Cerkev, občestvo svetnikov; odpustanje grehov; vstajenje mesa in večno življenje. Amen.

MOLIM TE, O MOJ BOG, in te ljubim iz vsega srca. Zahvaljujem se ti, da si me ustvaril, me poklical k sveti veri in me ohranil to noč. Darujem ti dela današnjega dneva; daj, da bodo vsa po tvoji sveti volji in v tvojo večjo čast. Varuj me greha in vsega hudega. Tvoja milost bodi vedno z menoj in z vsemi, ki so mi dragi. Amen.

ANIMATORJEVA MOLITEV

Gospod, poklical si me za animatorja, da služim otrokom in mladim v duhu svetega Janeza Boska in svete Marije Dominike. Z veseljem in velikodušnostjo želim odgovarjati na tvoj klic in služiti vsem, ki mi jih zaupaš. Naj bo moje srce pogumno za premagovanje težav, da bom najprej s svojim življenjem pričeval

zate. Naj me vedno spremlja varstvo in priprošnja Marije Pomočnice. Z njeno pomočjo ti obljubljam, da se bom trudil živeti kot prinašalec tvoje ljubezni mladim: v skromnosti, preprostosti in veselju. Amen.

3. dan: Bog me spreminja – jaz se mu dam oblikovati

RAZMISLEK

Po uvodni pesmi in znamenju križa lahko predvajamo odlomek meditativne glasbe. Voditelj da iztočnico za razmišljanje.

Včeraj smo razmišljali, kako nas Bog zbira v skupnost. Danes se vprašajmo, zakaj. Kliče nas, razodeva se nam in nas združuje, da bi nas spreminjal. Da bi bila v nas vedno bolj očiščena podoba, po kateri smo ustvarjeni – Božja podoba. Očiščena tega, kar na to Božjo podobo v nas slabega nanese zlo in greh. Kot me Bog vedno išče me tudi vedno spreminja. A jaz sem tisti, ki morem temu Božjemu delovanju zaustaviti pot. Ali se dam Bogu oblikovati? Ali sem dovzeten za njegova znamenja, njegove besede, sporočila?

PSALM

Ps 62: V dveh zborih, po kiticah, ali solist.

Le k Bogu teži moja duša, da se pomiri,
od njega je moja rešitev.
Le on je moja skala in moja rešitev,
moja trdnjava: ne bom veliko omahoval.

Doklej se boste zaganjali v človeka,
ga morili, vi vsi,
kakor nagnjeno steno,
kakor zid, ki se maje?
Da, posvetujejo se, da ga pahnejo z njegove višine,
laž jim je v veselje.
Z usti blagoslavljaajo,
v svoji notranjosti pa preklinjajo.

Le pri Bogu se umiri, moja duša,
kajti od njega je moje upanje.
Le on je moja skala in moja rešitev,
moja trdnjava: ne bom omahoval.
Pri Bogu sta moje rešenje in moja slava,
moja močna skala, moje zavetje je v Bogu.

Zaupajte vanj ob vsakem času, o ljudstvo,
pred njim izlivajte svoja srca!
Bog nam je zatočišče.
Le dih so človeški sinovi,



slepilo so sinovi moža;
če bi stopili na tehtnico,
so vsi skupaj lažji kakor dih.
Ne zaupajte v zatiranje,
z ropanjem se ne varajte!
Če premoženje raste,
nanj srca ne navezujte!

Eno je Bog govoril,
to dvoje sem slišal:
da je moč pri Bogu,
in da je tvoja, Gospod, dobrota;
zakaj ti plačuješ
vsakemu po njegovem delu.

APOSTOLSKA VEROIZPOVED

Verujem v Boga Očeta vsemogočnega, stvarnika nebes in zemlje.

In v Jezusa Kristusa, Sina njegovega edinega, Gospoda našega; ki je bil spočet od Svetega Duha, rojen iz Marije Device; trpel pod Poncijem Pilatom, križan bil, umrl in bil v grob položen; šel pred pekel, tretji dan od mrtvih vstal; šel v nebesa; sedi na desnici Boga Očeta vsemogočnega; od ondod bo prišel soditi žive in mrtve.

Verujem v Svetega Duha; sveto katoliško Cerkev, občestvo svetnikov; odpustanje grehov; vstajenje mesa in večno življenje. Amen.

MOLIM TE, O MOJ BOG, in te ljubim iz vsega srca. Zahvaljujem se ti, da si me ustvaril, me poklical k sveti veri in me ohranil to noč. Darujem ti dela današnjega dneva; daj, da bodo vsa po tvoji sveti volji in v tvojo večjo čast. Varuj me greha in vsega hudega. Tvoja milost bodi vedno z menoj in z vsemi, ki so mi dragi. Amen.

ANIMATORJEVA MOLITEV

Gospod, poklical si me za animatorja, da služim otrokom in mladim v duhu svetega Janeza Boska in svete Marije Dominike. Z veseljem in velikodušnostjo želim odgovarjati na tvoj klic in služiti vsem, ki mi jih zaupaš. Naj bo moje srce pogumno za premagovanje težav, da bom najprej s svojim življenjem pričeval zate. Naj me vedno spremlja varstvo in priprošnja Marije Pomočnice. Z njeno pomočjo ti obljubljam, da se bom trudil živeti kot prinašalec tvoje ljubezni mladim: v skromnosti, preprostosti in veselju. Amen.

4. dan: Bog mi govori – jaz prisluhnem

RAZMISLEK

Po uvodni pesmi in znamenju križa lahko predvajamo odlomek meditativne glasbe. Voditelj da iztočnico za razmišljanje.



Bog mi govori. Po svoji besedi v Svetem pismu, govori mi po naravi, po ljudeh, govori mi po dogodkih zgodovine ... Ali ga slišim? Ga hočem slišati? Ali se mi oko ustavi npr. na zunanji lepoti narave, ne morem pa prodreti globlje in priznati: saj to vendar ne more biti kar samo od sebe ...

PSALM

Ps 84: V dveh zborih, po kiticah, ali solist.

Kako ljuba so tvoja prebivališča,
Gospod nad vojskami!
Moja duša hrepeni, celo medli
po Gospodovih dvorih,
moje srce in moje meso vriskata
k živemu Bogu.

Celo ptica si najde dom,
lastovka gnezdo zase,
kamor položi svoje mladiče,
pri tvojih oltarjih, Gospod nad vojskami,
moj Kralj in moj Bog.
Blagor njim, ki stanujejo v tvoji hiši:
še te bodo smeli hvaliti.

Blagor človeku, čigar moč je v tebi,
v njegovem srcu so ceste.
Ko hodijo po dolini joka,
jo spreminjajo v kraj s studencem,
tudi zgodnji dež jo pokriva z blagoslovi.
Hodijo od hrabrosti do hrabrosti,
Bog bogov se pokaže na Sionu.

Gospod, Bog nad vojskami, usliši mojo molitev,
poslušaj, o Bog Jakobov!
Naš ščit, glej, o Bog,
ozri se na obraz svojega maziljenca!

Da, en dan v tvojih dvorih je boljši kakor tisoč drugih;
raje ostanem na pragu hiše svojega Boga,
kakor da bi stanoval v šotorih krivičnosti.
Zares, sonce in ščit je Gospod Bog,
milost in slavo daje Gospod,
ne odreka dobrine
tistim, ki hodijo v popolnosti.
Gospod nad vojskami,
blagor človeku, ki zaupa vate.



APOSTOLSKA VEROIZPOVED

Verujem v Boga Očeta vsemogočnega, stvarnika nebes in zemlje.

In v Jezusa Kristusa, Sina njegovega edinega, Gospoda našega; ki je bil spočet od Svetega Duha, rojen iz Marije Device; trpel pod Poncijem Pilatom, križan bil, umrl in bil v grob položen; šel pred pekel, tretji dan od mrtvih vstal; šel v nebesa; sedi na desnici Boga Očeta vsemogočnega; od ondod bo prišel sodit žive in mrtve.

Verujem v Svetega Duha; sveto katoliško Cerkev, občestvo svetnikov; odpustčanje grehov; vstajenje mesa in večno življenje. Amen.

MOLIM TE, O MOJ BOG, in te ljubim iz vsega srca. Zahvaljujem se ti, da si me ustvaril, me poklical k sveti veri in me ohranil to noč. Darujem ti dela današnjega dneva; daj, da bodo vsa po tvoji sveti volji in v tvojo večjo čast. Varuj me greha in vsega hudega. Tvoja milost bodi vedno z menoj in z vsemi, ki so mi dragi. Amen.

ANIMATORJEVA MOLITEV

Gospod, poklical si me za animatorja, da služim otrokom in mladim v duhu svetega Janeza Boska in svete Marije Dominike. Z veseljem in velikodušnostjo želim odgovarjati na tvoj klic in služiti vsem, ki mi jih zaupaš. Naj bo moje srce pogumno za premagovanje težav, da bom najprej s svojim življenjem pričeval zate. Naj me vedno spremlja varstvo in priprošnja Marije Pomočnice. Z njeno pomočjo ti obljubljam, da se bom trudil živeti kot prinašalec tvoje ljubezni mladim: v skromnosti, preprostosti in veselju. Amen.

5. dan: Bog me opogumlja – jaz mu zaupam**RAZMISLEK**

Po uvodni pesmi in znamenju križa lahko predvajamo odlomek meditativne glasbe. Voditelj da iztočnico za razmišljanje.

Bog me na poti k sebi opogumlja, da zaradi težav, morebitnega nasprotovanja ne bi padel v malodušnost. Ali je moja drža drža zaupanja? – V zavesti, da kar Bog zame stori, vse prav stori.

PSALM

Ps 86: V dveh zborih, po kiticah, ali solist.

Nagni, Gospod, svoje uho, usliši me,
ker sem nesrečen in reven.
Varuj mojo dušo, zakaj veren sem,
reši svojega služabnika, ti, moj Bog,
ki zaupa vate.

Izkaži mi milost, o Gospod,
saj ves dan kličem k tebi.

Razveseli dušo svojega služabnika,
saj k tebi, Gospod, vzdigujem svojo dušo.
Zakaj ti, Gospod, si dober in odpuščaš,
ti si poln dobrote do vseh, ki te kličejo.

Poslušaj, Gospod, mojo molitev,
prisluhni glasu moje prošnje.
Na dan svoje stiske te kličem,
kajti ti me uslišiš.

Gospod, ni ti enakega med bogovi,
ni del, ki bi bila, kakor so tvoja.
Vsi narodi, ki si jih naredil, bodo prišli,
padali bodo na kolena pred tabo, Gospod,
tvoje ime bodo slavili.

Zakaj ti si velik in delaš čudovite reči,
ti si Bog, ti edini.
Úči me, Gospod, svojo pot,
hodil bom v tvoji resnici,
zedini moje srce, da se bo balo tvojega imena.

Zahvaljujem se ti, Gospod, moj Bog, z vsem svojim srcem,
tvoje ime častim na veke,
zakaj velika je tvoja dobrota do mene,
rešil si mojo dušo iz globine podzemlja.

O Bog, prevzetneži so se vzdignili zoper mene,
drhal nasilnežev mi streže po življenju,
niso postavili tebe pred sebe.

A ti, Gospod, si usmiljen in milostljiv Bog,
počasen v jezi in bogat v dobroti in zvestobi.
Obrni se k meni in mi izkaži milost,
daj svojo moč svojemu služabniku,
reši sina svoje služabnice.
Stori na meni znamenje za dobro;
moji sovražniki bodo videli in bodo osramočeni,
zakaj ti, Gospod, si mi pomagal in me potolažil.

APOSTOLSKA VEROIZPOVED

Verujem v Boga Očeta vsemogočnega, stvarnika nebes in zemlje.

In v Jezusa Kristusa, Sina njegovega edinega, Gospoda našega; ki je bil spočet od Svetega Duha, rojen iz Marije Device; trpel pod Poncijem Pilatom, križan bil,



umrl in bil v grob položen; šel pred pekel, tretji dan od mrtvih vstal; šel v nebesa; sedi na desnici Boga Očeta vsemogočnega; od ondod bo prišel sodit žive in mrtve.

Verujem v Svetega Duha; sveto katoliško Cerkev, občestvo svetnikov; odpušcanje grehov; vstajenje mesa in večno življenje. Amen.

MOLIM TE, O MOJ BOG, in te ljubim iz vsega srca. Zahvaljujem se ti, da si me ustvaril, me poklical k sveti veri in me ohranil to noč. Darujem ti dela današnjega dneva; daj, da bodo vsa po tvoji sveti volji in v tvojo večjo čast. Varuj me greha in vsega hudega. Tvoja milost bodi vedno z menoj in z vsemi, ki so mi dragi. Amen.

ANIMATORJEVA MOLITEV

Gospod, poklical si me za animatorja, da služim otrokom in mladim v duhu svetega Janeza Boska in svete Marije Dominike. Z veseljem in velikodušnostjo želim odgovarjati na tvoj klic in služiti vsem, ki mi jih zaupaš. Naj bo moje srce pogumno za premagovanje težav, da bom najprej s svojim življenjem pričeval zate. Naj me vedno spremlja varstvo in priprošnja Marije Pomočnice. Z njeno pomočjo ti obljubljam, da se bom trudil živeti kot prinašalec tvoje ljubezni mladim: v skromnosti, preprostosti in veselju. Amen.

6. dan: Bog je z nami – nismo sami

RAZMISLEK

Po uvodni pesmi in znamenju križa lahko predvajamo odlomek meditativne glasbe. Voditelj da iztočnico za razmišljanje.

S tem, ko je Bog Oče poslal svojega sina Jezusa na svet, nam daje razumeti, da človek ni prašek v vesolju, ki bi bil prepuščen samemu sebi. Bogu je mar za nas, je z nami. Sredi puščave življenja, sredi viharja težav, ko se nam kake poti zdijo neuhojene ali neprehodne ... nikoli nismo sami. Vedno je Bog z nami. To nam daje tudi vedeti – če mu prisluhnemo.

PSALM

Ps 91: V dveh zborih, po kiticah, ali solist.

Tisti, ki stanuje v zavetju Najvišjega,
ki prenočuje v senci Mogočnega,
pravi Gospodu: »Moje zatočišče in moja trdnjava,
moj Bog, ki vanj zaupam.«

Zares, on te bo rešil iz ptičarjeve zanke,
pred pogubno kugo.
S svojimi krili te pokrije,
pod njegove peruti se zatečeš;

ščit in oklep sta njegova zvestoba.
Ne boš se bal nočne strahote,
ne puščice, ki leti podnevi,
tudi ne kuge, ki hodi v temi,
ne žela, ki pustoši opoldne.

Naj jih pade tisoč na tvoji strani,
deset tisoč na tvoji desnici,
tebi se to ne bo približalo.
Samo s svojimi očmi boš gledal,
pa boš videl plačilo krivičnikov.
Zares, ti, Gospod, si moje zatočišče,
Najvišjega si postavil za svoje prebivališče;
ne bo te zadela nesreča,
udarec se ne bo približal tvojemu šotoru.

Zakaj svojim angelom bo zate zapovedal,
naj te varujejo na vseh tvojih potih.
Na rokah te bodo nosili,
da z nogo ne zadeneš ob kamen.
Čez leva in gada boš stopal,
poteptal boš mladega leva in morsko pošast.

Ker mi je vdan, ga hočem osvoboditi,
branil ga bom, ker spoznava moje ime.
Kliče me, pa ga uslišim,
z njim sem, ko je v stiski,
rešim ga in mu izkažem čast.
Z dolgostjo dni ga nasitim,
pokazal mu bom svoje rešenje.

APOSTOLSKA VEROIZPOVED

Verujem v Boga Očeta vsemogočnega, stvarnika nebes in zemlje.

In v Jezusa Kristusa, Sina njegovega edinega, Gospoda našega; ki je bil spočet od Svetega Duha, rojen iz Marije Device; trpel pod Poncijem Pilatom, križan bil, umrl in bil v grob položen; šel pred pekel, tretji dan od mrtvih vstal; šel v nebesa; sedi na desnici Boga Očeta vsemogočnega; od ondod bo prišel sodit žive in mrtve.

Verujem v Svetega Duha; sveto katoliško Cerkev, občestvo svetnikov; odpušcanje grehov; vstajenje mesa in večno življenje. Amen.

MOLIM TE, O MOJ BOG, in te ljubim iz vsega srca. Zahvaljujem se ti, da si me ustvaril, me poklical k sveti veri in me ohranil to noč. Darujem ti dela današnjega dneva; daj, da bodo vsa po tvoji sveti volji in v tvojo večjo čast. Varuj me greha in vsega hudega. Tvoja milost bodi vedno z menoj in z vsemi, ki so mi dragi. Amen.



ANIMATORJEVA MOLITEV

Gospod, poklical si me za animatorja, da služim otrokom in mladim v duhu svetega Janeza Boska in svete Marije Dominike. Z veseljem in velikodušnostjo želim odgovarjati na tvoj klic in služiti vsem, ki mi jih zaupaš. Naj bo moje srce pogumno za premagovanje težav, da bom najprej s svojim življenjem pričeval zate. Naj me vedno spremlja varstvo in priprošnja Marije Pomočnice. Z njeno pomočjo ti obljubljam, da se bom trudil živeti kot prinašalec tvoje ljubezni mladim: v skromnosti, preprostosti in veselju. Amen.

DODATEK

Vsak dan se lahko tudi priporočimo nebeški materi Mariji z vzkliki iz litanij njej v čast. V letu 2013 mineva 70 let, ko se je slovenski narod posvetil tej mogočni priprošnjici in srednici. Zakaj ne bi bil tudi oratorij priložnost, da bi nebeško Mater še bolje spoznali in bolj vzljubili?

VZKLIKI IZ LITANIJ MATERE BOŽJE

Sveta Marija – prosi za nas	Posoda vse svetosti
Sveta Mati Božja	Roža skrivnostna
Sveta devic Devica	Stolp Davidov
Mati Kristusova	Stolp slonokoščeni
Mati Cerkev	Hiša zlata
Mati milosti Božje	Skrinja zaveze
Mati prečista	Vrata nebeška
Mati brezmadežna	Zgodnja danica
Mati nedolžna	Zdravje bolnikov
Mati deviška	Pribežališče grešnikov
Mati ljubezniva	Tolažnica žalostnih
Mati čudovita	Pomoč kristjanov
Mati dobrega sveta	Kraljica angelov
Mati Stvarnikova	Kraljica očakov
Mati Odrešenikova	Kraljica prerokov
Devica najmodrejša	Kraljica apostolov
Devica častitljiva	Kraljica mučencev
Devica hvale vredna	Kraljica pričevalcev
Devica mogočna	Kraljica devic
Devica milostljiva	Kraljica vseh svetnikov
Devica verna	Kraljica brez madeža izvirnega
Podoba pravice	greha spočeta
Sedež modrosti	Kraljica v nebesa vzeta
Začetek našega veselja	Kraljica svetega rožnega venca
Posoda duhovna	Kraljica družine
Posoda časti vredna	Kraljica miru

Oratorijska himna



Oratorijska himna: **Bog je z nami**

Peter Pučnik SDB

Odpev

G D

Glej, Bog je z na__ mi, ni - smo sa__ mi,

5 a H

ko je ju - tro__ in zve - čer.

9 G D

On bla - go slav__ lja__ na - še de__ lo,

13 a D G

mo - ji du__ ši__ da - je mir.

Kitica

17 e h

Ve-se-li se z ma - no__ in z ma - no jo__ ka,

21 C A D7

ko v živ - lje__ nju__ se bo - rim.

G D

Glej, Bog je z nami, nismo sami,

a H

ko je jutro in zvečer.

G D

On blagoslavlja naše delo,

a D G

moji duši daje mir.

e h

Veseli se z mano in z mano joka,

C A D7

ko v življenju se borim. *Odpev.*

e h

Kjer smo trije zbrani v Tvojem imenu,

C A D7

tam si z nami tudi ti. *Odpev.*

e h

Bodi kakor ogenj in luč prižigaj,

C A D7

luč dobrote naj gori. *Odpev.*

2. Kjer smo trije zbrani v Tvojem imenu,
tam si z nami tudi Ti. *Odpev.*

3. Bodi kakor ogenj in luč prižigaj,
luč dobrote naj gori. *Odpev.*



ŠKOFIJA CELJE



ŠKOFIJA KOPER



ŠKOFIJA
NOVO MESTO

KROG d.o.o.



ŠKOFIJA
MURSKA SOBOTA



NADŠKOFIJA
LJUBLJANA

KAZALO

Vsebinski prerez priročnika	6
O oratoriju	8
Ne prezrite	13
Zgodba.....	25
1. Bog nas išče – mi se damo najti	28
2. Bog nas združuje – mi gradimo skupnost	33
3. Bog me spreminja – jaz se mu dam oblikovati.....	39
4. Bog mi govori – jaz mu prisluhnem.....	43
5. Bog me opogumlja – jaz mu zaupam	48
6. Bog je z nami – nismo sami	53
Epilog.....	57
Molitve za otroke	59
Kateheze za udeležence	71
Delavnice.....	119
Uvod.....	120
1. Labirint.....	121
2. Narnijske kroglice.....	122
3. Zmaji.....	123
4. Nakit (iz papirja)	124
5. Oltarčki.....	125
6. Akvarij	126
7. Etui za mobilni telefon.....	127
8. Svetilka	128
9. Mozaik.....	129
Igre	131
Uvod v velike igre – nekaj napotkov in modrih misli.....	132
1. Iščemo Aslana	133
2. Veter v jadrih življenja.....	137
3. Iskanje glavnega meča.....	141
4. Pomagajmo svojemu »zombi« animatorju	145
5. Potovanje Jutranje zarje (vodna igra)	149
6. Vinogradništvo z Jezusom.....	154
Animatorjem.....	159
Poslanica animatorjem	159
Srečanja v pripravi na oratorij	159
Molitvena srečanja med oratorijem	159
Oratorijska himna	179
Donatorji oratorija	182