

Ministrování s Ferdou Kuliferdou

napsal Jan Lukeš
nakreslil Jiří Vančura

VSTUPNÍ OBŘADY - opakování (části mše svaté)



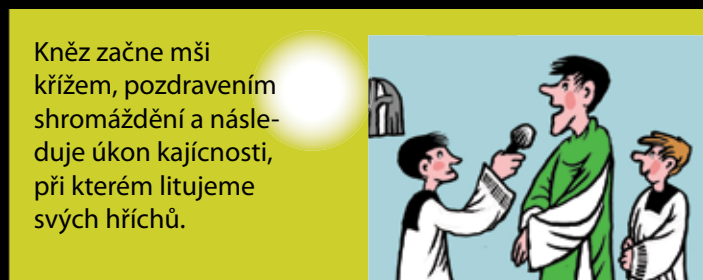
Ahoj, ministrantští profesionálové ☺!
V minulém čísle jsme se seznámili s tím, co všechno patří do první části mše svaté – do vstupních obřadů.
Dnes zkuste k obrázkům napsat správná čísla, jak vstupní obřady jdou za sebou.



Kněz políbí oltář.



Ministrant zazvoní na zvonek.



Kněz začne mši křížem, pozdravením shromáždění a následuje úkon kajícího, při kterém litujeme svých hříchů.



Kněz spolu s ministranty poklekne před svatostánkem, je-li v presbytáři, pak se společně pokloní oltáři.



Všichni zpíváme oslavný zpěv Kyrie. Když je neděle, slavnost či svátek, pak se ještě připojí chvalozpěv Sláva na výsostech Bohu (kromě doby adventní a postní).



Zpívá se píseň, všichni stojí.



Vstupní modlitba.



Drazí kamarádi, ministrantíci, doufám, že jste si to pěkně zopakovali a příště již míříme na bohoslužbu slova.

Ferdou Kuliferdou

hry v přírodě

Milí mladí přátelé, v druhém díle naší encyklopedie her se vydáme do přírody. Snad nám podzimní počasí ještě nějaký ten výlet dovolí. Koneckonců říká se, že neexistuje špatné počasí, ale jen špatné, resp. nevhodně zvolené oblečení.



PETR LUKEŠ

ANGLIČANÉ PROTI SKOTŮM

Dětské hry byly často odrazem skutečných událostí. Není divu, že chlapci na britských ostrovech hrají tuto hru, i když oba národy jsou dnes již součástí jedné monarchie. Důležité je najít v přírodě vhodné místo – část louky, která je rozdělena např. potůčkem, pěšinou či stromořadím. Obě strany rozházejí na svém území stejný počet věcí – čepice, boty nebo kužely – a následně podnikají výpady k soupeřům, odkud se snaží odnést ukořistěné věci. Když je hráč na cizím území chycen a povalen (stačí, dotkne-li se jedním kolenem země), vydává kořist a putuje do vězení. Z vězení může být zajatec vysvobozen dotykem svého nechyceného spoluhráče. Boj Angličanů a Skotů končí:

1. jedna strana je do posledního muže ve vězení = prohrála,
2. všechna kořist se nachází na území jednoho týmu,
3. po uplynutí stanovené lhůty (např. 20 minut) – kdo ukořistil více věcí, vyhrává.



Všechny vybrané hry jsou vyzkoušené v praxi, měly úspěch a přinesly mnoho zábavy. Proto vám je zde nabízím.

ZÁVOD KURÝRŮ

Dvě družstva mezi sebou vyberou jednoho kurýra, kterého pak formou štafety přenášejí na zvolené trase (cca po 10–15 metrech), nejčastěji na zádech. Kurýr se při předávce ani během cesty nesmí dotknout země. Vítězí družstvo, které svého kurýra první dopraví do cíle.

NA KAMELOTY (pouliční prodejce novin)

Postačí nám obyčejný list z novin, který si první ze štafety dá na hrudník a po odstartování se rozeběhne a běží vyznačený úsek za dalším spoluhráčem ze štafety. Během cesty si již noviny nesmí přidržovat. Záleží na vyznačení a věku soutěžících, zda jim bude umožněno si noviny přichytit během předávky, či nikoli.

SKOKANSKÝ SOUBOJ

Vyznačte na louce dělicí čáru, odkud skáče první člen družstva A. Z místa, kam doskočí, skáče posléze první člen družstva B, ale opačným směrem. Takto se střídají všichni členové obou družstev. Když se poslednímu skokanovi z družstva B podaří přeskočit dělicí čáru, vyhrává družstvo B, pokud nikoli, vyhrává družstvo A.



ZTRACENÁ ZPRÁVA

Na vybraném místě (třeba po lese) poschováváme na písma rozstříhanou zprávu (např. I D). Cílem skupiny je hledat jednotlivá písmenka s pořadím po lese, zapamatovat si je a na předem domluveném místě zapisovat zprávu. Hra samozřejmě nabízí velké množství dalších modifikací:

- zpráva může být zašifrována (např. posunutí abecedy o jedno či více míst, takže z A je pak B) a je na vás, jestli dodáte i dešifrovací klíč nebo alespoň nápovědu,
- po lese můžete ukrýt několik záškodníků – obránců (chycený hráč se musí vrátit zpátky na okraj lesa, teprve pak může dále pokračovat v hledání).

KIMOVA HRA V TERÉNU

Po lese umístíme papírové tabulky, které musí být všechny dobře vidět a rozmístěny tak, aby je hráč zvládl najít během několika minut. Skupina vyráží do terénu a po několika minutách se musí vrátit a říct z paměti vše, co si kdo zapamatoval. Hře můžeme dodat učební charakter, např. umístit obrázky s anglickým označením nebo mapovou značku s vysvětlivkami. Hráč si pak musí zapamatovat všechny informace z tabulek.

Možná se některé hry zdají trochu drsnější, ale při dodržování pravidel férové hry můžeme riziko zranění výrazně eliminovat a naopak maximálně zvýšit úroveň zábavy ve volném čase. Takže hurá do toho.

PS: Budeme rádi, když nám do redakce napíšete postřehy z toho, jak se hra vydařila!