

# WIECZÓR RADOŚCI W DUCHU ŚWIĘTYM

**Temat:** Duszny survival

**Cel:** Zacieśnienie więzi między uczestnikami w atmosferze wybornej zabawy i lekkiej dla umysłu refleksji.

**Wprowadzenie:** Survival czyli sztuka przetrwania, doskonalenie ciała, nabywanie wiedzy o naszym otoczeniu by je okiełznać i zapewnić sobie przetrwanie. Jest to dyscyplina sportu jak i rodzaj rekreacji, których popularność w Polsce rośnie coraz bardziej. A jak jest z „dusznym survivaliem”? Czy popularność sztuki przetrwania duszy w drodze do Nieba jest równie duża? Krzewieniem tej „dusznej sztuki” zajmie się pogodny wieczorek, który właśnie masz okazję czytać!

**Uwagi:** Podczas zabaw ważne będzie zwrócenie uwagi na relację: przetrwanie ciała-przetrwanie duszy, dlatego ważne jest by prowadzący wplatał różnego typu wprowadzenia do zabaw, własne bądź spisane tutaj, zwracające uwagę na dualizm survivalu. Prowadzący dobrze by było, aby ubrał się jak prawdziwy survivalowiec, ubranie z kamuflażem i bitewne błoto na twarzy mile widziane.

**Miejsce:** Możemy oczywiście standardowo przeprowadzić zabawę w naszej ukochanej salce oazowej, ale dla głębszego wgrzyzenia się w temat wieczorku proponuję usilnie pójście na całość i wybranie się na polankę w leśnych okolicach, jeżeli warunki nie pozwolą, wystarczy sama odludna polanka bądź duży ogród w ostateczności. Wymagane odzienie odpowiednie do leśnych, warunków.

**Czas trwania:** 100 minut (włączając przerwy organizacyjne) dla grupy około 20 osób.

## 1. Modlitwa

## 2. Duchowy sanitariusz

*Jak każdy dobrze wie, na polu walki łatwiej przetrwać gdy mamy obok pomocnych sanitariuszy. Tak samo i dla przetrwania duszy w trudach codzienności ważni są sanitariusze, ale nie tacy zwykli, są to bowiem sanitariusze duchowi, którzy swoją modlitwą proszą Boga o opatrzenie rannych braci.*

**Cel:** Rozwój poczucia modlitewnej wspólnoty.

**Przygotowanie:** Jeden na dziesięciu graczy jest mianowany pokusą, z pozostałych uczestników dzielimy znów metodą jeden na dziesięciu duchowych sanitariuszy. Każdy sanitariusz otrzymuje nieco rozwinięty bandaż, tak aby dobrze się nim rzucało i jednocześnie ładnie sobie falował w locie. Reszta uczestników to dusze.

**Przebieg:** Na hasło „start” prowadzącego, pokusy idą za duszami, które przed nimi uciekają. Kogo dotknie pokusa, zatrzymuje się z rozłożonymi rękami w miejscu, gdzie uległ pokusie i może być uzdrowiony z pomocą duchowego sanitariusza, który rzuci mu bandaż modlitwy. Kiedy pokuszona dusza otrzyma bandaż modlitwy i wyzdrowieje, może zdecydować czy chce go zatrzymać i stać się duchowym sanitariuszem – w tym wypadku byłby duchowy sanitariusz staje się zwykłą duszą i ucieka. Pokusy nie mogą łapać sanitariuszy. Gra kończy się gdy na wolności nie ma już żadnych dusz, lub po ok **7-10**

minutach. Drużyna dusz wygrywa jeśli choć jedna dusza jest na wolności, jeśli nie, wygrywają pokusy.

**Postłowie:** *Pamiętajmy, że być takim duchowym sanitariuszem i modlić się za innych może każdy z nas o każdej porze dnia i nocy!*

### 3. Dziurawe sumienie

*Pierwszą rzeczą jaką dla przeżycia należy sobie zapewnić to woda, bez jedzenia przeżyjemy nawet tygodnie, bez wody? Najwyżej kilka dni. Tak to i z duszą jest, że bez kontaktu z Bogiem dusza usycha coraz bardziej. Dlatego tak ważne jest ciągle trwanie w łasce uświęcającej i jak najczęstsza komunie z Bogiem. Tak jednak jak z dziurawego bukłaka ucieka życiodajna woda, tak przez dziurawe sumienie marnujemy Bożą Łaskę. Pomocna okazuje się wtedy regularna spowiedź, ale także wspólnota w Duchu Świętym, która się o nas troszczy.*

**Cel:** Pogłębianie umiejętności współpracy we wspólnocie.

**Materiały:** Dwie podziurawione rury PCV lub z innego tworzywa sztucznego o długości poniżej metra, zaślepione z jednej strony, dwie butle z wodą o pojemności 5l dobrotownie przyniesione w plecaczkach przez animatorów, dwa garnuszki, bądź pojemniczki 0,5 litra.

**Przygotowanie:** Uczestników dzielimy na dwie grupy rozdając im na zmianę szyszki i żołądki, można użyć innych darów lasu jak liście itd.

**Przebieg:** jedna wybrana osoba z drużyny podchodzi do wiadra z wodą ustawionego ok. 5m od reszty drużyny. Pozostali zawodnicy ustawiają rurę pionowo na ziemi. Ich zadaniem jest zatkać rękami dziury w rurze. Wybrana osoba nalewa wody do rury półlitrowym garnuszkiem biegając tam i z powrotem od butli do rury. Wygrywa drużyna, która jako pierwsza wypełni rurę wodą. W zadaniu ważna jest współpraca. Ważne jest także przygotowanie. Rury nie mogą mieć zbyt dużo dziur bo wykonanie zadania stanie się niemożliwe. W przypadku gdy rura nie zostanie zapełniona, a w butli zabraknie wody wygrywa drużyna, której udało zapełnić większą część rury. Czas gry to około **15** minut.

### 4. Krocząc Bożą ścieżką

*Wytrawny buszmen zna swoją dżunglę i wie jak po niej stąpać by nie wpaść w żadną pułapkę matki natury. Również dusza musi w odpowiedni sposób kierować swoje kroki by wypełniać powołanie dane od Boga i nie wpaść w grzeszne pułapki. Wniosek jest więc jeden, musimy słuchać Bożego głosu i poznawać Jego ścieżki!*

**Cel:** Pogłębienie wiedzy o Bogu i Kościele.

**Materiały:** Paski materiałowe, aby zawiązać oczy wszystkim graczom. Około dwudziestu prawdziwych i fałszywych ciekawostek, informacji o Bogu i Kościele (Z Pisma Świętego czy historii Kościoła) – inwencja animatorska wymagana.

**Przygotowanie:** Graczy rozstawia się wzdłuż linii środkowej, jeden obok drugiego i zawiązuje im się oczy. Pomiędzy graczami sąsiadującymi musi być około dwóch metrów odległości.

**Przebieg:** Prowadzący czyta na głos pierwszą informację. Gracze którzy uważają ją za prawdziwą robią trzy kroki do przodu (zbliżają się do ścieżki powołania), ci którzy uważają ją za fałszywą robią trzy kroki do tyłu (oddalają się od fałszywej ścieżki). Jeśli ktoś nie jest do końca pewny może zrobić dwa kroki w jedną lub drugą stronę, jeśli zaś bardzo nie pewny – tylko jeden krok. Gracze, którzy zupełnie nie wiedzą, czy informacja jest

prawdziwa czy fałszywa mogą także stać nieruchomo, ale w żadnym wypadku nie powinni się zasugerować ruchami kolegów (każdy ma swoje własne powołanie!). Kiedy prowadzący przeczyta dwudziestą informację gracze zdejmują opaski. Wygrywa gracz, który w momencie zdejmowania opaski znajduje się najbliżej ewentualnej linii (ścieżki powołania) na, której powinien się znaleźć po poprawnej ocenie wszystkich informacji. Prowadzący tłumaczy później, które informacje były prawdziwe, a które nie. Czas gry to ok. **20** minut.

## 5. Tunel niecodziennej sprawności

*W zdrowym ciele zdrowy duch, a sprawność tak fizyczna jak i duchowa to podstawa przetrwania. Pora poćwiczyć bieganie i innych dosyć żywo zachęcić do ćwiczeń, wspólnota musi się o siebie przecież troszczyć.*

**Cel:** Integracja wspólnoty, ćwiczenie koordynacji ruchowej w warunkach ograniczonej przestrzeni.

**Przygotowanie:** Uczestnicy dobierają się w damsko-męskie pary i ustawiają się parami tak by stykając się ze sobą dłońmi utworzyć tunel z par.

**Przebieg:** Animator muzyczny przygrywa żywą muzykę, a prowadzący rozdziela jedną z par, w ten sposób uwolnione osoby przebiegają przez tunel łapiąc za rękę wybraną osobę, którą zaciągają na koniec tunelu by stworzyć kolejną parę. W ten to sposób rozdzielone zostają kolejne pary, które powtarzają proces. Czas zabawy to około **10** minut.

## 6. Babilońska gadanina

*Jeśli utkniemy już na jakimś pustkowiu w większej grupie ludzi to podstawą współpracy na rzecz przetrwania będzie prawidłowa komunikacja. Także we wspólnocie umiejętność komunikacji jest bardzo ważna, jak wiemy Bóg przemawia do nas przez ludzi, dobrze byłoby w takim razie się odpowiednio dogadać!*

**Cel:** Integracja wspólnoty i eksplozja kreatywnej ekspresji.

**Przygotowania:** Wspólnotę dzielimy na poły znanym z wcześniej sposobem na szyszki i żołądź. Połowa stoi w miejscu rozsypana, druga połowa spaceruje to tu to tam chodząc od uczestnika do uczestnika.

**Przebieg:** Każdy z uczestników stojących na polu mówi swoim własnym językiem, wymyślonym i dziwnym. Pomieszane sylaby i litery tworzą pocięte zdania. Ci, którzy spacerują po polu zatrzymują się co pewien czas przed jednym ze stojących uczestników i starają się z nim rozmawiać nie powtarzając jednak jego słów, ale stosując jego sposób mówienia, a by stworzyć nowe zdania. Po krótkiej rozmowie podchodzą do innego uczestnika i robią to samu. Po dziesięciu minutach następuje zmiana ról. Wygrywa ten, który według niepodważalnie niezawisłego wyroku prowadzącego wymyślił najdziwniejszy język oraz ten, kto najlepiej naśladował języki innych. Czas gry to około **20** minut.

## 7. Dużo białka!

W tym miejscu, nastąpić powinien koniec wieczorku wraz z modlitwą, ale jeśli warunki pozwalają proponowałbym, a wręcz nalegałbym na małe ognisko z pieczeniem kielbasek! Uczestnicy będą mieli czas na wyciągnięcie wniosków z zabaw i posilenie ciał.

## 8. Modlitewne zakończenie wieczorku