

Noliktava: Robinson @ Home



Tiek iepazīstināta programma vietējai nometnei. Robinsona tēma tiek iekļauta lūgšanu brīžos, klusuma brīžos, spēlēs, ekskursijās un piedzīvojumos.

Šis raksts ir publicēts žurnālā „Forum”.

5 dienu nometne: no rīta, pēcpusdienā, vakarā

Kāpēc vienmēr jāceļo tālu? Nometni var rīkot arī mājās, un tas var būt jautri. Lai tavā draudzes kopienā nebūtu vienkārši vasaras pārtraukums, mēs tev šeit piedāvājam programmu, kas labi piemērota bērniem vecumā no aptuveni astoņiem līdz 15 gadiem.

Robinsons Krūzo piedzīvo daudzus piedzīvojumus, pirms viņu izglābj no salas. Nometnes nedēļas laikā mājās ir jāizdzīvo šie piedzīvojumi veiksmīgi. Programmas galvenā daļa ir būdiņu celtniecība ar nakšņošanu tajās. Sasprindzinājums ir garantēts – līdz pat atvadīšanās izsolei, kurā tiks pārdotas būdiņas. Kurš no «iedzīvotājiem» iegūs lielāko un skaistāko būdiņu?

1. Lūgšanas

Tēmas no Robinsona dzīves no Bībeles viedokļa:

	(zum Lagerplatz) 12.15 Mittagessen (Schiffs- proviant, Wurzeln.)	18.15 Nachtessen	
Di	9.00 Einstieg und Stille Zeit (3) 10.00 - 12.00 Hüttenbau	13.30 Robinson ist einsam - Freitag taucht auf (1) 14.30-16.00 «Pionierbesteln» Interessengruppen 1. Teil: • Töpfern • Korben • Mahlen, backen • Lagerbäum verkleiden 18.15 Nachtessen	19.00 Übernachtung ZL
Mi	9.00 Einstieg und Stille Zeit (3) 10.00-12.00 Hüttenbau Parallel: Interessen- gruppen 2. Teil	14.00 Freitags Geschichte (1) 14.30 Festvorbereitungen (6) • Hütten fertig / schmücken • Fest vorbereiten 16.15-17.45 Buschspiele ab 17.00 Abkochen, freiw. Singen 18.15 Hütten-Einweihungsfest mit Nachtessen	
Do	6.45 Morgenessen 7.40 Aufbruch zur Erkundungs- reise (4) 8.30 Abfahrt Tagesausflug • Gestaltete Wanderung 12.30 Mittagessen abkochen • Stille Zeit unterwegs (3)	14.00 Weitermarsch in Gruppen unterwegs Stille Zeit (3) und Entdeckerwettbewerb (4) 17.30 freiwilliges Singen 18.30 Nachtessen	Übernach- tung in den Hütten

2. Āra spēle „Kuģa avārija“

Grupa tiek sadalīta četrās apakšgrupās, katrai no tām ir savs vadītājs. Katram bērnam tiek piestiprinātas divas papīra rokas.

1. posms (= 1. stacija): spēles laukums ar krastu, jūru un kuģa vraku jūrā

Kuģa vrakā atrodas četru krāsu pārtikas konservi, četri kompasi un četri kartes fragmenti, kurus katrai grupai ir jāatnes (1 gabals katrā braucienā).

Problēma: haizivis (vadītāji) jūrā nokosta (norauj) papīra rokas un nozog pārtiku.

Kam vairs nav papīra roku, tas vairs nevar neko paņemt no vraka!

Tiklīdz šī daļa ir pabeigta, sākas spēles 2. posms:

Kuģa vrakā atrastā karte norāda ceļu uz 2. kontrolpunktu. Tur ir jautājumi par tēmu „Robinsons” vai jūras braucieni ar divām iespējamām atbildēm: A vai B. Katrai atbildei ir pievienots ceļa apraksts: pareizā atbilde ved uz nākamā kontrolpunktu, nepareizā – uz „strupceļu” utt. Mērķis: ierasties nometnes vietā, uzkurināt ugunsgrāvu un uzsildīt konservus (ravioli), meklēt savvaļas (= paslēptos) augļus un burkānus, pagatavot augļu salātus

3. Klusuma brīdis par tēmu

Lūgšana grūtībās: Psalmi 50:15

Aizlūgšanas lūgšana: 2 . Tes. 3:1-3 / 1. Tim. 2:1-2

Ikdienas lūgšana: Lūkas 18:1-8 / Lūkas 11:10-13

Pateicības lūgšana: Ef . 5:20 / Rom. 8:28

4. Vienas dienas izbrauciens - izpētes ceļojums

Ceļā tiek atrastas dažādas pusdienu sastāvdaļas: «pērtiķu maizes koks» (maize), «burkānu lauks» (burkāni), «kakao krūms» (šokolāde), «putnu ligzdas» (vistas) ...

Atklājēju konkurss:

Katra grupa saņem sarakstu ar desmit priekšmetiem. Uzvar tā grupa, kas atrod visvairāk no tiem un atnes uz staciju. (piemēram, fosilija, ozola lapa, kvarca akmens, rieksts, ...)

5. Orientēšanās skrējiens: Ūdens un vēja rotaļas

Punktu skrējiena mērķis ir izgatavot buru laivu. Grupas dažādus materiālus saņem pie punktiem. Punkti ir jāapmeklē secīgi, un uzdevumi jāizpilda pie katra punkta. Grupas startē ik pēc piecām minūtēm.

1 = meklēt malku mežā

2 = Izgriezt kuģa detaļas

3 = meklēt mastu un stangas mežā

4 = Urbšana (mastam un stangām)

5 = Iegūt auduma buras

6 = naglēt

7 = auklas nostiepšana (buras, laivas mala...)

8 + 9 = Šķēršļu trase: bērniem ar krūzītēm jāatnes ūdens, jāveic šķēršļu trase līdz savam baseinam un jāpiepilda tas ar ūdeni.

6. Svētki: Robinsona tirgus

Stendi: grima stends, kurpju tīrīšanas stends, trāpīšanas spēle ar sūkli, rekordu spēle (darts...), ēdināšanas stends, dzērienu stends, veiklības spēles, laimes rats, popkorns, citas spēles.

Stendus izdomā, plāno, materiālus organizē un par tiem rūpējas pašas atsevišķās grupas. Valūta: «zelta akmeņi» (katram ir sākotnējais krājums). To, ko atsevišķās grupas nopelna savā stendā, tās var sadalīt savā starpā un atkal iztērēt.

7. Nakts mācības

Robinson (vadītājs) un kompānija vēlas izpētīt apkārtni. Ceļā viņi sastopas ar pēdu nospiedumiem. Pēdas ved pie ugunskura, ap kuru sēž daži kanibāli (vadītāji). Pie koka ir piesiets viņu ēdiens: Piektdiena (vadītājs). Tiklīdz kanibāli saprot, ka tiek novēroti, viņi ar rokām, kājām un dīvainā dialektā liek savam upurim saprast, ka drīz viņš tiks apēsts. Pēkšņi, neuzmanības brīdī, Piektdiena spēj aizbēgt pie Robinsona. Kannibāli viņu vajā un sagūsta tik daudz cilvēku, cik vien iespējams. Par gūstekni tiek uzskatīts ikviens, ko pieskaras kāds no kannibāliem. Viņam jāseko šim kannibālam, un tas viņu piesien pie koka (uzmanību, ne pārāk sātīgi!). Bērniem ir jāatbrīvojas pašiem vai arī viņus atbrīvo viņu biedri. Pēc apmēram 30 minūtēm Robinsons un kompānija vairs neievēro noteikumus, t. i., pāriet uzbrukumā un sasien kanibālus. Pēc tam, kad tie ir devuši svētu solījumu vairs nekad neēst cilvēkus (ar tulka palīdzību!), savvaļniekus atbrīvo, un Robinsons un kompānija dodas mājup.

Robinson & Home

Robinso @_Mājas

Atsauces



- **Saturs un attēls:** žurnāls „Forum Kind“, 2/03 numurs, 15. un 16. lappuse.
„Homecamp Robinson“.
© Autortiesības www.forum-kind.ch
- **Autors:** Džankarlo Vēlmi (Giancarlo Voellmy), **BESJ sekretārs**, kopā ar savu jauniešu grupu vadīja šo „Robinsona nedēļu“. Mirjama Leuenberger pārstrādāja programmu.