

Ježíš je naším králem

Slavnost Ježíše Krista Krále

Cyklus II. „Žijeme s církví“, katecheze 8.

Materiál vytvořilo © Katechetické středisko AP 2021 (Lenka Jeřábková)

Cíl:

Děti znají slavnost Ježíše Krista Krále a umí ji zařadit do cyklu liturgického roku. Znají základní charakteristiky Ježíšova království, umí vysvětlit, jaké jsou vlastnosti Ježíšovy vlády nad světem. Umí odkázat na příslušné úryvky evangelií, případně je shrnout.

Děti si uvědomují, že charakteristika Ježíše jako krále je příkladem pro náš vlastní život, a dokážou ho přiměřeně aplikovat.

Seznam použitých materiálů a literatury:

Katechetický věstník brněnské diecéze č. 7, 2003 / 2004.

Online zpěvník křesťanských písní (<https://zpevník.proscholy.cz/>)

www.hranostaj.cz – sbírka nejen skautských her.

Šelinga, Jozef. Rozséváč vyšel rozsévat: katecheze k textům Nového zákona. Olomouc: Centrum pro katechezi, 2001.

Pomůcky ke katechezi:

- Pomůcka Kde je v Bibli král? pro úvodní aktivitu;
- Bible podle počtu skupin v úvodní aktivitě;
- Míč na úvodní hru;
- Bílý ubrus na vymezení prostoru + barevný ubrus se sponou („královský plášť“), papírová královská koruna, koruna z větviček / obrázek trnové koruny;
- Symbolické předměty (ručník, talíř a sklenice, šperkovnice) v koši nebo jiném neprůhledném obalu;
- Plakáty na formátu A3 s kresbami symbolických předmětů + fixy nebo tužky.

Vlastní poznámky ke katechezi:

Scénář:

Úvodní – **DOPORUČENÁ** – aktivita (cca 15 minut)

Modlitba či zahájení setkání dle zvyklostí skupiny.

Lze využít i vhodné písně – možnost zařazení do programu dle potřeby

- Království a král (MH 107, <https://zpevník.proscholy.cz/pisen/2167/kralovstvi-a-kral>)
- Kristus Král (<https://zpevník.proscholy.cz/pisen/1080/kristus-kral>)
- Kristus kraluje (<https://zpevník.proscholy.cz/pisen/554/kristus-kraluje>)
- Ježíši, Králi (Kancionál 707)

Aktivita s Písmem „Kde je v Bibli král?“ (pomůcka Kde je v Bibli král? – lístky, Bible pro každou skupinu). Cílem je ukázat dětem, že o králi či králích hovoří Písmo již od počátku, rovněž také procvičení vyhledávání v biblickém textu. Aktivita může sloužit i k seznámení s některými biblickými postavami králů.

- *V jednodušší verzi rozdělíme děti do skupin a každé dáme vylosovat jeden z lístků, na kterém je věta s biblickým odkazem. Úkolem dětí je podle odkazu najít příběh a doplnit jej / říci jakoukoliv doplňující informaci.*
- *Ve složitější verzi oddělíme biblické odkazy od vět a necháme losovat jen ty. Děti nejprve vyhledají úryvky a mají za úkol určit společné „klíčové slovo“ (tedy král). Pokud zbyde čas, mohou Bible zavřít, rozdáme věty bez odkazu a děti mohou zkusit popaměti lístky složit dohromady.*

Pohybová hra.

Na krále. Hráči až na jednoho se chytí za ruce a udělají dva kroky zpět a pustí se. Vedoucí pak určí jednoho hráče jako krále a od něj podle směru hodinových ručiček říká postupně stále se zhoršující povolání: například král, rádce, kovář, žebrák... poslední bude vždy vězeň.

Hráč mimo kruh jde poté s míčem doprostřed. Pak řekne jedno povolání – například rádce – a vyhodí míč do vzduchu. Ten, kdo je rádce, se snaží míč chytit. Pokud se mu to podaří, vrátí se na své místo, pokud ne, pokračuje on, ale v tomto kole už nemůže použít stejné povolání, tedy např. rádce. Při výměně hráčů ale může soused vyvolaného povolání „povýšit“ a rychle zaujmout vyšší místo, musí však stihnout říci „Rádce jsem teď já!“ Role se tedy střídají a pozornost je nutná. Hra končí po vypršení stanoveného limitu.

Ježíš Kristus Král (cca 20 minut)

Po úvodní aktivitě **upravíme prostor**: děti sedí v kruhu, do jehož středu rozprostřeme bílý ubrus, kolem kterého se děti rozesadí. Poté je upozorníme na liturgický kontext tématu – poslední neděli liturgického roku slavíme **slavnost Ježíše Krista Krále**.

Následuje **rozhovor s dětmi**. Jednoho člena skupiny oblečeme jako krále („královský plášť“, koruna). Koho teď XY představuje? (Krále) Odkud známe krále? (Brainstorming – děti budou znát krále z pohádek, krále z historie, krále současné; vždycky je dobré uvést příklad) Poté dítě převlek odloží a korunu umístíme doprostřed ubrusu.

Jaký byl nejspíš den nějakého dávného historického panovníka? Co král celé dny dělal? (Brainstorming. Z odpovědí posléze vybereme ty, které potřebujeme, případně je doplníme.) Díky za všechny nápady. Ze všeho, co král dělal, si teď vybereme několik věcí, o kterých pak budeme dál přemýšlet. Abychom si je

pamatovali, pomohou nám symbolické předměty. *Komentujeme a postupně vyndáváme příslušné předměty, které dáváme před sebe na ubrus.*

- **Ručník** nám bude symbolizovat to, že pro krále mnoho věcí dělali jiní lidé. **Král si nechal sloužit.**
- **Talíř a sklenice** nám můžou připomínat hostiny, které **král pořádal pro bohaté a významné lidi.**
- **Šperkovnice** nám připomene královo bohatství a majetek. **Král totiž často přijímal dary.**

Poté do „královského pláště“ oblečeme dalšího člena skupiny, ale bez koruny. Jeden člověk o sobě před dvěma tisíci lety říkal, že je král – a skutečně jím byl, a tím nejmocnějším. Ale byl to jiný král než ti ostatní. Všichni se mu posmívali a královský plášť mu oblékli, aby se mu mohli smát. Ani zlatou korunu neměl. Dostal jinou. (Předáme dítěti korunu z trní, nebo příslušný obrázek). Jak se tento král jmenoval? (Ježíš) Správně, byl to Ježíš. (Dítě poté převlek odloží a vrátí se mezi ostatní.) Pojdme si připomenout, co o tom píše ve svém evangeliu Jan (*Přečteme Jan 18,33-37a*) Znovu se podívejme na předměty, které tady před námi leží. Vyprávějí i o Ježíši, ale říkají něco úplně jiného:

- **Ručník** nám připomene, že Ježíš byl král, ale bez služebníků, naopak sám sloužil druhým, například umyl nohy učedníkům (připomeneme text Jan 13,4-5). **Mocný král Ježíš lidem sloužil.**
- **Talíř a sklenice** nám mohou symbolizovat hostiny, kdy Ježíš jedl s chudými a hříšnými. (Mt 22,1-14). **Mocný král Ježíš chce být s těmi, o které nikdo nestojí.**
- **Šperkovnice** nám může připomenout, že Ježíš žádné bohatství neměl, naopak lidi obdarovával tím, že je třeba uzdravoval. (Mk 1,40-45). **Mocný král Ježíš nám daruje sám sebe.**

Závěrečná aktivita (10 minut)

Děti rozdělíme na tři skupiny, každé z nich dáme **list s obrázkem jednoho předmětu na ubrusu**. Každá skupina na svůj papír může napsat nebo nakreslit, jak nám Ježíš slouží – jak nám pomáhá (hostina) – jak nás obdarovává. Odpovědi využijeme k závěrečné modlitbě.

Modlitba dle zvyklostí skupiny.

Rozdání zápisových listů a zakončení setkání.

Případné doplňkové alternativy ke scénáři:

Alternativní doplnění scénáře. *Program můžeme doplnit či jeho část nahradit prací s Písmem, zejména je-li skupina vyspělejší nebo v ní převažují starší děti.*

Úvod: Když řekneme „král“, vyvolá to v nás představu někoho mocného, bohatého nebo slavného. Takovou představu měli o králi – Mesiáši také Ježíšovi současníci, ale i v současné době tyto vlastnosti připisují Ježíši – Králi i někteří křesťané. Ježíš sám ale, jak o tom svědčí evangelia, odmítal „zasednout na královský trůn“. Podívejte se na následující úryvky a zkuste přemýšlet, proč se Ježíš tak zachoval.

- Jan 6,1-15
- Lk 4,1-13
- Lk 19,29-38

Poté děti rozdělíme na skupiny, každá vyhodnotí jeden úryvek, o své názory se mohou děti sdílet.

To, že je králem, ale přiznává v nejtěžší chvíli svého života. Víte, kdy to bylo? (*Odkážeme na Jan 18,28-40. Opět necháme děti uvažovat, proč to Ježíš takto udělal, tentokrát už diskusi vedeme společně.*)

Závěrečná úvaha: Ježíšova královská moc nespočívá ve zbraních, pokladech nebo v tvrdé vládě. Jeho moc spočívá v lásce bez hranic, protože jenom ta může proměnit srdce každého člověka i celý svět.

Je-li setkání delší, můžete se věnovat i **kreativní tvorbě** – každé dítě si může vyrobit jako připomínku královskou korunu z papíru. Návod najdete například na <https://www.rcvlnka-plzen.cz/l/kralovska-koruna/>

Další pohybové hry, pokud máte větší prostor nebo můžete jít se skupinou ven.

Král vysílá do boje. Hráči mezi sebou vyberou dva „krále“, kteří si střídavě vybírají hráče do svých „armád“. Hráči se pak postaví v řadě na své linie, zhruba 10 až 20 metrů od sebe, a chytanou se pevně za ruce. Král, který začíná (první se určí třeba losem), vyvolá: 'Král vysílá do boje...' a jméno jednoho ze svých bojovníků. Ten vyběhne ze své řady k linii nepřítele, vybere si mezeru mezi dvěma protivníky a pokusí se ji prolomit. Pokud oba vojáci nepřátelské armády vydrží a nepustí se, je útočník zajat, změní stranu a hraje za druhé družstvo. Pokud držení prolomí, smí si oba dva odvést a přidat je do řad bojovníků svého krále. Král může do boje poslat i sám sebe, přitom má tři životy.

Hra končí, když král přijde o všechny životy (třikrát se povolá do boje a neuspěje) nebo vyprší případný časový limit. Kvůli možnosti úrazů připomínáme základní pravidla bezpečnosti!

Králův roh. Pomocí lana nebo šátků vytvoříme kruh s poloměrem alespoň osm metrů. Doprostřed kruhu položíme píšťalku.

Hráče rozdělíme na tři skupiny. Každá si vybere ze svého středu krále. Král je slepý (má zavázané oči), ale zároveň velmi mocný. Jako jediný může vstoupit do kruhu a zatroubit na roh (píšťalku). Pokud se král během hry kohokoli dotkne, daný hráč „umírá“, ať patří do jakékoli skupiny. Toto pravidlo neplatí pro jiné krále (nic se nestane), ale platí i pro hráče z vlastní skupiny.

Každá skupina má základnu 50-150 metrů od kruhu, záleží na počtu hráčů. Základny jsou rozmístěny stejně daleko od kruhu a stejně daleko od sebe. Na povel organizátora vybíhají skupiny ze základen a snaží se navigovat co nejrychleji svého krále do kruhu. Zároveň se mohou hráči snažit zničit ostatní hráče a znemožnit jim navigování tím, že se je snaží chytit. Bojový systém může být například hra kámen-nůžky-papír (hráč se dotkne/chytí jiného hráče, odehrají spolu kámen-nůžky-papír, vítěz žije, poražený se musí oživit). Dobře mohou fungovat i papírové koule nebo malé míčky. „Zničený“ hráč se může „oživit“ např. oběhnutím určené mety, několika dřepy apod.

Nikdo z hráčů kromě králů nemůže vstoupit do kruhu. Hráči ale mohou navigovat krále, pokud zůstanou na jeho okraji. Král, který první zatroubí na roh, vyhrává.