



KAUNO ARKIVYSKUPIJOS **jaunimo** CENTRAS

Vilniaus g. 7, 44281 Kaunas
Tel. (37) 32 25 78, mob. 8-687-98265
El. paštas: info@kaic.lt

„PAAUGLIŲ TIKĖJIMO GILINIMAS PER AKTYVIAS VEIKLAS“

Kaunas

2018 rugsėjo 28 d.

JAUNIMO SIELOVADA

„Jėzus kviečia mus išeiti iš savęs, rizikuoti, susitikti „veidas į veidą“ su kitais“

(Popiežiaus Pranciškaus kalba pasakyta jaunimui. Vilnius, 2018 09 22)

Vyskupų sinodo 15-oji eilinė generalinė asamblėja. Jaunimo situacija:

- Ieško artimų, patikimų, nuoseklių ir sąžiningų asmenų;
- Ieško vietų ir progų išbandyti savo gebėjimą bendrauti su kitais ir susidurti su emocine dinamika;
- Ieško asmenų, galinčių padėti pažinti savo ribas neperšant vertinimo;
- Nestoja „prieš“ Dievą, bet mokosi gyventi „be“ Dievo, koks jis pateikiamas Evangelijos;
- Patiki save alternatyvioms dvasingumo formoms;
- Vertina galimybę dalyvauti konkrečiuose projektuose (išmatuojami rezultatai);
- Mėgsta veiklas, kuriose ugdomos kompetencijos praversiančias gyvenime ir darbe.

Keliauti išvien su jaunuoliais:

- Neįsprausti visko į iš anksto nustatytas schemas: „patogiam pastoračiame kriterijuje taip visada daryta“ (EG 33);
- Drąsiai ir kūrybiškai iš naujo apmąstykime savo atitinkamos bendruomenės tikslus, struktūras, evangelizacijos stilių ir metodus (EG 33);
- Leisti laiką su jaunuoliais, klausytis jų istorijų, džiaugsmų ir vilčių, liūdesio ir baimių;
- Leisti suspindėti „išėjusios“ Bažnyčios stiliui.

KODĖL JAUNIMO PASTORACIJOJE REIKALINGOS SAVAITGALIO IŠVYKOS?

- Asmeninis susitikimas su Kristumi
- Lūžis pasitikėjime ir bendravime
- Grupės susilipdymas
- Bendrystės laikas
- Atitrūkimas nuo kasdienybės
- Komandinės užduotys
- Pasidalinimo grupelės

SAVAITGALIŲ UŽDAVINIAI



DU SAVAITGALIO TIPAI

Alfa arba Trejybės	Lytiškumo ugdymo
<ul style="list-style-type: none">• Dievas sukūrė iš meilės• Jėzus Kristus – Viešpats ir draugas• Šventoji Dvasia• Akcentas: Sutaikinimo sakramentas	<ul style="list-style-type: none">• Savivertė/vertybės• Jie ir jos• Ar tai meilė?• Kodėl verta laukti?• Tai, apie ką nekalbame• Gyvybės stebuklas

ALFA SAVAITGALIO PROGRAMOS PAVYZDŽIAI

I variantas: penktadienis 18 val. – sekmadienis 15 val.

Penktadienis

18:00 Renkamės
18:30 Vakarienė
19:15 Susipažinimas
20:15 Įvadas į savaitgalį
20:25 Grupelių laikas
21:30 Grupelių darbo pristatymas
22:30 Naktipiečiai
23:00 Bendra malda
00:00 Tylos laikas

14:00 Tyla / laisvas laikas
14:45 Grupelės
16:00 Liudijimai ir išpažinimas
16:45 Kavos pertrauka
17:00 Liudijimai + Kristaus išpažinimas
+ malda
18:00 Vakarienė
19:00 Maldos vakaras
22:00 Filmas
00:00 Labanakt!

Šeštadienis

8:30 Komandos malda
9:00 Ryto malda
9:15 Pusryčiai
10:00 Užduotis grupelėse
11:00 Kavos pertrauka
11:30 I mokymas + liudijimas
12:15 Kavos pertrauka
12:30 II mokymas + liudijimas
13:30 Pietūs tyloje

Sekmadienis

8:30 Komandos malda
9:00 Ryto malda
9:30 Pusryčiai
10:15 III mokymas
11:00 Šv. Mišios
12:00 Laiškas sau
12:30 Grupelės / pasiryžimai
13:30 Pietūs
14:30 Iki susitikimo!

ALFA SAVAITGALIO PROGRAMOS PAVYZDŽIAI

II variantas: penktadienis 18 val. – šeštadienis 20 val.

Penktadienis

- 17:00 Atvykimas
- 18:00 Malda, įvadas, susipažinimas
- 19.00 Vakarienė
- 20:00 I mokymas + liudijimas
- 20:45 Grupelių laikas
- 21:30 Lūkesčių pristatymai
- 22.00 Filmas / kita veikla
- 23:30 Bendra malda
- 00:00 Tylos laikas

Šeštadienis

- 8:30 Ryto malda
- 8:45 Pusryčiai
- 9:30 Žaidimai, giesmės
- 10:00 II mokymas + liudijimas
- 10.45 Grupelės
- 11:30 Kavos pertrauka
- 11:45 III mokymas + liudijimas
- 12:30 Grupelės
- 13:00 Pietūs
- 14:00 Žaidimai, giesmės
- 14:30 Liudijimai + Kristaus išpažinimas
- 15:30 Kavos pertrauka
- 16:00 Maldos laikas (išpažintys, adoracija, giesmės)
- 18:00 Šventosios Mišios
- 19:00 Vakarienė
- 19.30 Pasidalinimas
- 20:00 Atsisveikiname

ALFA SAVAITGALIO PROGRAMOS PAVYZDŽIAI

III variantas: šeštadienis 10 val. – sekmadienis 15 val.

Šeštadienis

- 10:00 Atvykimas
- 10:30 Malda, įvadas, susipažinimas
- 11:00 I mokymas + liudijimas
- 11.45 Grupelės
- 12:30 Lūkesčių pristatymas
- 12.45 Kavos pertrauka
- 13:00 Pietūs
- 14:30 Žaidimai, giesmės
- 14.45 II mokymas + liudijimas
- 15:30 Grupelės
- 16:00 Kavos pertrauka
- 16.30 Liudijimai + Kristaus išpažinimas
- 18:00 Vakarienė
- 19:00 Maldos laikas (išpažintys, adoracija, giesmės)
- 22.00 Filmas / kita veikla
- 00:00 Tylos laikas

Sekmadienis

- 8:30 Komandos malda
- 9:00 Ryto malda
- 9:30 Pusryčiai
- 10:15 III mokymas
- 11:00 Šv. Mišios
- 12:00 Laiškas sau
- 12:30 Grupelės / pasiryžimai
- 13:30 Pietūs
- 14:30 Iki susitikimo!

ALFA SAVAITGALIO PROGRAMOS PAVYZDŽIAI

IV variantas: šeštadienis 10 val. – 20 val.

Šeštadienis

10:00 Atvykimas

10:30 Malda, įvadas, susipažinimas

11:00 I mokymas + liudijimas

11.45 Grupelės

12:30 Kavos pertrauka

13:00 Pietūs

14:00 Žaidimai, giesmės

14.15 II mokymas + liudijimas

15:00 Grupelės

15:30 Kavos pertrauka

15:45 Liudijimai + Kristaus išpažinimas

16:15 Maldos laikas (išpažintys, adoracija, giesmės)

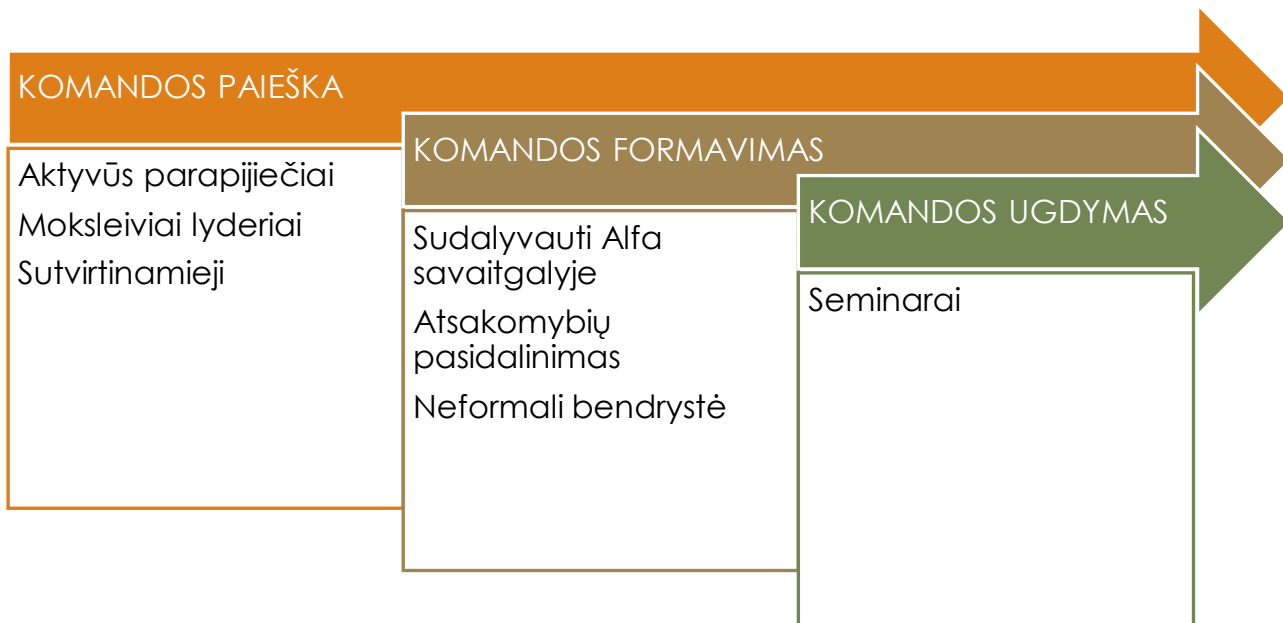
18:00 Šventosios Mišios

19:00 Vakarienė

19.30 Pasidalinimas

20:00 Atsisveikiname

MAŽAIS ŽINGSNELIAIS Į PRIEKĮ



* „Tad neleiskite, kad pasaulis jus įtikintų, jog geriau yra eiti po vieną. Taip, gyvenime tu galėtum susilaukti sėkmės, bet be meilės, be bičiulių, be priklausymo tautai, be gražios patirties rizikuoti drauge. Negalima keliauti vieniems.“

1. **BALIONŲ KOVA (komandinis)**

Dvi komandos, dviejų spalvų balionai. Reikia prisirišti sau prie kojos balioną. Po starto skambant muzikai naudojant tik kojas reikia susprogdinti priešininkų balionus, o savo išsaugoti. Laimi tie, kurių spalvos balionų lieka daugiau.

2. **PADŽIAUK SKALBINIUS**

Kiekvienas įsisega po 3 skalbinių segtukus sau į rūbus. Skambant muzikai visų tikslas atimti iš kitų segtukus ir sau įsisegt surenkant / išsaugojant kuo daugiau segtukų pas save.

3. **KĄ VEIKI? O KĄ TU VEIKI?**

Visi sustoja poromis. A užduoda klausimą „ką veiki?“, B pasako kokį nors veiksma (pvz. „šluoju“), tada A pradeda imituoti tą veiksma (šlavimą), o B klausia „o ką tu veiki?“, A pasako kokį nors veiksma (pvz. „kupoju malkas“), tada B ima imituoti malkų kapojimą, o A vėl klausia „ką veiki?“, B pasako kokį nors veiksma („valau langus“) ir t.t. ☺

4. **TRYS DALYKAI**

Visi sustoja ratu ir vienu balsu sako: trys dalykai! Tada kažkuris iš rate esančių pradeda žaidimą: pagal laikrodžio rodyklę sekančio iš kairės klausia kokio nors klausimo, pvz. *Trys šalys, kurias norėtum aplankyti?* Paklaustasis turi nedelsdamas atsakyti į klausimą. Po jo atsakymo visi vienbalsiu sako: trys dalykai! Tada atsakęs apie šalis klausimą asmuo sekančio iš kairės klausia kokio nors kito klausimo, pvz. *Kokie trys patiekalai tau skaniausi?* Ir taip ratas sukasi, kol visų paklausiama. Tikslas - tiek klausimus, tiek atsakymus sugalvoti kuo greičiau, iš anksto nesiruošiant. Įdomiau, kad klausimai būtų skirtingi.

5. **ŠAUKŠTAS – ŠAKUTĖ**

Visi sustoja ratu. Vedėjas kairėje rankoje laiko šaukštą, dešinėje šakutę. Jis duoda šaukštą iš kairės esančiam X žmogui, X žmogus klausia: „ką siunti?“ Vedėjas atsako: „šaukštą“. Tada X žmogus perduoda šaukštą kitam šalia esančiam žmogui Y; Y klausia X žmogaus: „ką siunti?“; X vėl klausia vedėjo: „ką siunti?“. Vedėjas atsako X žmogui: „šaukštą“, X žmogus atsako Y žmogui: „šaukštą“. Tada Y perduoda šaukštą Z ir t.t. Analogiškas veiksmas vyksta į dešinę pusę su šakute. Tikslas: nepasimesti tarp siunčiamų įrankių ☺

6. **SURASK PORĄ (su lapeliais ant nugaros)**

Vedėjas paruošia suporuotus lipnius lapelius pagal tematiką; pvz. *Puodukas - Lėkštutė, Katė - Pelė, Ugnis - Vanduo, Nojus - laivas, Lėktuvas - pilotas ir pan.* Lipdukai užklijuojami dalyviams nematant kiekvienam ant nugaros. Dalyviai pamato vieni kitų lipdukus, bet nemato savojo, todėl prieidami vieni prie kitų klausia klausimų apie save, kad išsiaiškintų, kas toks yra (*klausimų pavyzdžiai: ar aš žmogus? Ar aš daiktas? Ar aš gyvūnas?..*). Išsiaiškinęs kas jis yra suranda savo porininką pagal tematiką.

7. **ANGLIŠKAS**

Visi sustoja ratu. A žmogus tiesia dešinę ranką į bet kurį rate esantį B žmogų sakydamas B žmogaus vardą. B žmogus tiesia savo ranką į bet kurį rate esantį C žmogų sakydamas jo vardą ir t.t.; visų dešinėsios rankos lieka ištiestos, kol visi žmonės susijungia į „tinklą“. Svarbu įsiminti, kas ištiesė tau ranką ir kam ištiesei tu. Tada pakartojame tą pačią seką. Geriau įsiminę vardus, pakartojame tą pačią seką, tik šįsyk be rankų tiesimo. Jei pavyko, pakartojame tą pačią seką,

tik šįkart tariame vardą be garso. Jei pavyko, pakartojame tą pačią seką, tik šįkart kalbėdami tik „žvilgsniais“.

Šį žaidimą taip pat galima žaisti naudojant ne vardus, bet personažus, mėgstamus patiekalus, šalis, gyvūnus ir pan.

Pasunkintas žaidimo etapas. Gerai išmokę žaidimą, įjungiamo kairę ranką su kitos tematikos žodžio siuntimu kitiems žmonėms. (Pvz. *Dešinė ranka siunčia mėgstamą maistą vienam, kairė ranka siunčia medžio pavadinimą kitam.*)

8. FOTOGRAFAS

Vienas komandos narys pavedamas į šoną, ir jam pasakoma, kad jis bus fotografas, kuris turi prajuokinti savo komandos narius. O tuo metu komandos nariams pasakoma, kad jie bus fotografuojami kuo rimtesnėje nutaraukoje ir jie turi vaidinti surūgusius žmonės, negalinčius šypsotis (esmė ta, kad komanda nežino, kad jų komandos draugas nori, kad jie šypsotųsi, o jis – nesupranta, kodėl jie surūgę) Ir jis visais būdais stengiasi juos prajuokinti. Tas, kas nusišypso, pereina į fotografo pusę būti kartu su juo komandoje.

9. PERDUOK IMPULSĄ

Sudaromos dvi komandos žmonių, kurie sustoja eilėse vieni prieš kitus, bet nesisukę. Atsisukę stovi tik komandos pirmas ir paskutinis nariai. Tuomet komandos nariai tarpusavyje turi susikabinti rankomis. Viename gale tarp abiejų komandų stovi žmogus, kuris mes monetą ir ją parodys pirmiesiems komandų nariams. Kitame gale stovi žmogus, kuris laiko buteliuką, taip, kad abiejų komandų paskutiniai nariai gavus signalą galėtų buteliuką paimti.

Žaidimas prasideda tuomet, kai monetos metėjas išmeta monetą ir parodo, kas iškrito – herbas ar skaičius. Jei skaičius – signalo siųsti nereikia ir reikia laukti, kol iškris herbas. Kai iškrenta herbas, pirmasis komandos narys turi suspausti ranką kitam žaidėjui, šis gavęs signalą jį siunčia toliau, kol signalą gauna paskutinis komandos narys ir gali griebti buteliuką. Komandos, kuri pirmoji sugriebė buteliuką, pirmasis narys (kuris stebėjo monetą ir turėjo nusiųsti signalą) keliauja į galą, ir taip tampa tuo, kuris bandys paimti buteliuką. Komandai suklydus, t.y. jei buvo pasiųstas signalas, nors iškrito skaičius, paskutinis narys ateina į priekį. Laimi komanda, kurios visi žaidėjai pasikeičia ir grįžta pats pirmasis žaidėjas.

10. TIKSINTI BOMBA

(Tinka prasiblaškyti, po ilgo klausymo)

Visi turi atsistoti, vedantysis rody judesius ir prašys skaičiuoti kartu. Galima pasirinkti skaičių, nuo kurio bomba tiksės, optimaliausiai siūloma pradėti nuo 8, tuomet šokti iškart į 6, tuomet į 4, tuomet 3, 2, ir 1.

Reikia atsistojus 8 kartu pakratyti vieną ranką, tuomet kitą, vieną koją, tuomet kitą, taip eiti skaičiais mažėjimo tvarka ir greitinti judesius, kol galiausiai po visų 1 padaryti sprogo garsą.

11. AUDRA SU RANKOM

Visus žmones padaliname į 4 komandas. Sukelti audrą reikės keturių judesių, pirmasis yra trynimasis delnais, antrasis sprigtai, tuomet delnais plaukšėti per kojas ir tuomet pašokimas. Siūlome pirmiausia parodyti visus judesius, pasipraktikuoti ir tuomet vedėjui pradėti kelti audrą. Pradedam nuo trynimo delnais, įsijungia pirma komanda, tuomet 2, 3 ir 4. Tuomet pirma pereina į sprigtus ir tą patį atitinkamai paeiliui padaro kitos, tuomet yra pereinama į pliaukšėjimą delnų į kojas ir galiausiai kai pliaukšėjimas yra pakankamai stiprus 1 ir 2 komanda pašoka ir labai

neatsiliekant pašoka 3 ir 4 komandos. Vėliau atitinkamai galima audrą nuraminti, pereiti prie sprigtų, tuomet delnų trynimo kol lieka paskutinė komanda trinanti delnais. Visam šiam žaidimui reikalingas „dirigentas“ žmogus, kuris rodytų judesius ir tuomet pajungtų komandas.

12. SKAIČIAVIMAS UŽSIMERKUS

Visi užsimerkia, ir jie turi suskaičiuoti iki 20 (arba daugiau arba mažiau, galima keisti pagal aplinkybes) užsimerkę ir nesitariant. Jei skaičių pasako vienu metu keli žmonės, pradedama skaičiuoti iš naujo.

13. AKIŲ SUSITIKIMAS

Visi žaidėjai stovi rate ir užsimerkia. Tikslas: kad tavo akys su niekieno kito nesusitiktų. Negalima pernelyg sukiotis, tiesiog reikia bandyti žiūrėti į žmogų, ir tikėtis, kad jis žiūrės į kitą. Jei žvilgsniai susitinka, abu žaidėjai išeina iš rato.

14. PYKŠT, POKŠT (SU VARDAIS)

Visi žaidėjai stovi rate. Vienas yra viduryje ir darys pykšt pokšt, šaudys į kitus. Tas į kurį šauną turi pritūpti, o žmonės iš kairės ir dešinės atsisuka vienas į kitą ir šauna vienas kito vardus. Pirmas, kuris pasako kito vardą laimi, o kitas turi išeiti iš rato.

15. SAMURAJUS, LIŪTAS, PRINCESĖ

Žaidėjai paskirstomi į dvi komandas. Pirmiausia yra nustatomos žaidimo linijos, iki kur kiekviena komanda gali vyti į kitą. Tuomet parodomi judesiai (samurajus – laiko kardą, princesė – mojuoja, liūtas – riaumoja iškėlęs rankas) ir pasakoma, kad samurajus nugali liūtą, liūtas princesę, o princesė – samurajų. Tuomet komandos eina pasitarti, kas jie bus iš šių trijų, ir tuomet komandos išsirikiuoja ties linija vieni prieš kitus, suskaičiavus iki trijų, atskleidžia savo personažus ir turi greit suprasti, ar reikia gaudyti, ar bėgti ar apsikabinti (jei tokie patys personažai). Jei, tarkim, liūtai sugauna princeses, tie žmonės turi pereiti į jų komandą. Žaidžiama tiek raundų, kiek norisi, arba kol kitoje komandoje lieka vienas ar nei vieno žaidėjo.

16. PAVAIZDUOK IR NESUKLYSK

Visi žaidėjai stovi rate, vienas viduryje bus vedėjas, kuris rodys į žmones. Tas į kurį rodo yra vidurinis žmogus. Pirmiausia parodomos visos žaidimo figūros, kurios susidės iš trijų žmonių:

- Skalavimo mašina (du žmonės aplinkui su rankomis sudaro ratą, o vidurinis žmogus sukasi)
- Turistas (vidurinis žmogus stovi kaip kokias statula, du aplinkui fotografuoja jį)
- Orkestras (vidurinis žmogus bus dirigentas, du aplinkui groja smuiku ar pučiamaisiais)
- Mixeris (vidurinis žmogus iškelia rankas, o du aplinkui sukasi aplink jas)
- Dramblys (vidurinis iš rankos daro stryblį ir skleidžia garsą, du išoriniai padaro dideles ausis)
- James Bond (vidurinis stovi su šautuvu, kaip Bondas, du aplinkui vaidina merginas, kurios alpsta aplink jį)

MUZIKA:

WILHELM TELL OVERTURE

TRINITY - FIESTA CELESTIAL

TRINITY - I'LL SAY IT

TCHAIKOVSKY NUTCRACKER SUITE - RUSSIAN DANCE TREPAK;

OFFENBACH - CAN CAN MUSIC

TRINITY - ALIVE AGAIN

CHRISTAFARI - HOW GREAT IS OUR GOD