



KINTUADI – A CO S NÍM?

Kintuadi je slovo převzaté z afrického jazyka munukutumba a znamená „gesto misijního přátelství“. V tuto chvíli k dispozici 5 sad 20 různých kartiček.

Děti mohou kartičky dostávat jako odměnu za splněné povinnosti nebo se jejich pomocí učít pravidelně šetřit korunky pro chudé kamarády. Z kartiček odtrhávají barevné kupónky a mohou je použít na stavbu mostu a to tak, že je nalepí na papír s předkresleným mostem nebo na předtisknuté omalovánky (rovněž k dispozici v Národní kanceláři PMD). Kupónky lze podepsat a soutěžit se sourozenci nebo kamarády, kdo nasbírá více ústřížků... Zbytek kartičky s obrázkem a veršem slouží k výměně, nebo jako záložka.

Barvu kartičky si mohou vybrat podle světadílu, na který chtějí myslet (bílá = Evropa, žlutá = Asie, zelená = Afrika, červená = Amerika, modrá = Austrálie a Oceánie).

Dospělí mohou pro nalepování kupónků vyrobit nástěnky s jednotlivými kontinenty a získání každého kupónku dětmi odměnit finanční částkou 10 Kč (např. v rodině). Kdo se takto rozhodne (a to mohou i děti) postupně darovat 20 x 10 Kč = 200 Kč, zachrání z největší bídy skrze Dílo dětí rok života chudého dítěte na misiích.

Připojte se, zahrejte si, soutěžte a pomozte tak těm nejhudším dětem na misiích.

Jak využít větší množství kartiček? Přinášíme 34 návodů, jak je využít při hře:

1. Kartičky položíme na stůl na ledabylou hromádku, ze dvou uděláme stříšku postavenou na hromádce. Hráč opatrně vytahuje volné karty, dokud stříška nepadne. Komu se podaří vytáhnout více karet z hromádky bez porušení stříšky?
2. Každý hráč má přidělenou barvu. Kartičky své barvy postaví k delší hraně stolu tak, že je podepře kolíčkem na prádlo. Když všechny karty všech hráčů stojí na stole, hráči na protilehlé straně postupně foukají pingpongový míček tak, aby shodili soupeřovu kartičku. Čí kartička zůstane stát jako poslední?
3. Kartičky jsou schovány v místnosti nebo terénu. Děti je hledají. Body pak získávají
 - a) Podle počtu nalezených kartiček
 - b) Podle součtu bodů na kartičkách (1 až 4 body)
4. Kartičky jsou schovány v místnosti nebo terénu. Děti je mají najít, naučit se verš, doběhnout k zapisovateli na stanoviště a nadiktovat nebo pošeptat vedoucímu správné znění.
5. Hráči jsou rozděleni alespoň do dvou družstev. Stojí v hodně natažených zástupech. Mezi vedlejšími hráči je několik metrů. První si přečte verš na kartičce a vytáhne si lístek s pokynem, jakým způsobem se dostat k dalšímu hráči. Naučí se tedy verš, podle pokynů např. doskáče po jedné noze k dalšímu hráči a řekne mu verš. Druhý hráč stejně předává třetímu, zatímco první už dostává další verš s instrukcemi. Které družstvo stihne předat za stejnou dobu více správných veršů?
6. Vedoucí hry přečte verš, aniž by ukázal obrázek na kartičce. Účastníci malují ilustraci. Ze všech výtvorů pak uděláme koláž nebo nástěnku s původní kartičkou uprostřed.
7. Kartičky rozložíme po stole. Hráči se otočí, vedoucí jednu schová. Která to byla?
8. Hrajeme opačně než předchozí. Tajně karty přidáváme. Která přibyla?
9. Hladové sytit. Děti přemísťují kartičky nasátím brčkem ze stolu na talířek.
10. Vedoucí poskládá do řádku 10 libovolných kartiček, zatímco hráč sedí zády k němu. Když se otočí, má 20 vteřin na zapamatování správného pořadí. Kartičky se pak přikryjí šátkem a hráč se z další sady snaží dodržet viděné pořadí. Obě řady se pak porovnají.
11. Jsou dvě sady karet. Jedna je nahodile rozložená na stole a ukrytá pod šátkem. Karty druhé sady jsou rovnoměrně rozdělené mezi hráče. Po odkrytí šátku mají hráči co nejrychleji položit své karty na stejnou kartu první sady. Komu se podaří nejrychleji zbavit karet?

12. Hráči jsou rozděleni do družstev a štafetovitě vybíhají na vzdálenější místo. Zde hledají kartičku tak, aby na startu postupně skládali od jedné barvy nejdříve obrázek s jedním čtverečkem, pak se dvěma, třemi, čtyřmi, všechny stejné barvy. Vybere-li špatný, musí ho jít vrátit. Další hráč smí vyběhnout, až je předcházející v cíli. Kdo nasbírá více čtveřic?
13. Ze dvou stejných sad hrajeme klasické pexeso.
14. Hrajeme klasické kvarteto. Např. „Po Jirkovi chci kartičku se čtyřmi žlutými čtverečky.“
15. Domino. Skládá se jedna barva od jednoho čtverečku po čtyři, následuje jiná barva od čtyř čtverečků po jeden, opět od jednoho po čtyři atd.
16. Každý hráč má na začátku dvě karty. Vedoucí hry otočí jednu kartu. Je-li na ní holčička, může přidat kartu hráč, který má také holčičku. Má-li hráč dvojici, holku a kluka, smí kartu položit také, zároveň může vyhlásit změnu na kluka. Nevyhlásí-li, další hráč smí položit buď opět dvojici nebo původní holku. Kdo nemá kartu, bere si z hromádky.
17. Každý hráč má čtyři karty, zbytek je ve středu stolu na hromádce. Vedoucí obrátí jednu kartu. Kdo má sousední karty, vyloží je do řady. Kdo přidá poslední do čtyřky stejné barvy, bere ji a obrací další. Kdo nemá kartu, bere si z hromádky. Kdo získá nejvíce kompletních barev?
18. Hraje se stejně, ale výsledkem není soubor jedné barvy, ale soubor jednoho znaku, např. pěti jedniček, pěti dvojek atd.
19. Lodě. Na dvou magnetických tabulích jsou načrtnuta hrací pole 5x5 čtverečků. Do nich umístíme po pěti kartičkách. Protihráč hádá umístění lodě. K dobru má její hodnotu podle počtu barevných označení.
20. Hromádka karet. Hráč jednu otočí a přečte. Kdo přiřadí verš na kartičce ke správnému přikázání v Desateru jako první, má bod.
21. Převeď text obrázku do formy přikázání, např. Nebudeš lhát ve dne ani v noci. Vyberte nejvhodnější a nejvýstižnější větu. Její tvůrce dostává bod.
22. Větné pole. Na tabuli napište základné verš z kartičky. Děti jej vyjadřují jinými slovy a píší okolo. Diskutujeme. Která vyjádření mají stejný význam?
23. Vymysli krátký příběh s tematikou obrázku.
24. Zdramatizujte příběh s tematikou obrázku.
25. Účastníkům ukážeme pouze obrázek. Jaký text k obrázku vymyslí?
26. Veršování. Přidej k původnímu veršiku další, soused přidá další atd.
27. Větování. Karty jsou na hromádce. Hráč otočí jednu, přečte a přidá svou větu. Postupně vzniká příběh.
28. Asociace. Karty jsou na hromádce. Hráč otočí jednu, přečte a přidá větu, která jej první napadne v souvislosti s přečteným. Další hráč může pokračovat svou asociací na sousedovu výpověď, další reaguje opět na předcházející výpověď.
29. Najdi v Bibli stejné slovo jako je na kartičce dříve než spoluhráči.
30. Nauč se text kartičky, oběhni určený terén a vrať se. Jak zněl verš?
31. Skupina dětí se dívá na vedoucího, který artikuluje (bez hlasu) slova verše. Hráči odezírají. Kdo řekne artikulované slovo nahlas jako první, získá bod.
32. Družstva v zástupu. Prvním se ukáže karta, jejíž verš posílají „tichou poštou“ dozadu. Poslední píše slyšené.
33. Stejná hra, ale předávání dál se děje pomocí gest.
34. Žabáci vyrobení z papíru (viz skákací origami – návod najdete např. zde: http://www.origami.cz/Pdf/zaba_sk.pdf) skokem obsazují soupeřovy kartičky na protilehlé straně stolu.

Hrajete s kartičkami jinou hru? Pošlete její návod na pmd@missio.cz, děkujeme!



PAPEŽSKÁ MISIJNÍ DÍLA

NA KROPÁČCE 30/1
500 03 HRADEC KRÁLOVÉ

TELEFON: 604 838 882
ČÍSLO ÚČTU: 72540444/2700, IČO: 73634051
E-MAIL: PMD@MISSIO.CZ, WWW.MISSIO.CZ