

Podążając do celu  
wybieram

*drogę*

To ona kształtuje  
charakter

# PROJEKT CHRZEŚCIJANIN NA DRODZE WYBORÓW



## **Cel i zakres projektu:**

**Kształtowanie umiejętności dokonywania wyborów osobistych i przekazywania ich w procesie kształcenia uczniów.**

- **ćwiczenia w umiejętności wybierania.**
- **wprowadzanie projektu edukacyjnego do zajęć**

## **Materiały**

- **Gra z programu "Wektory życia"**
- **Dane Raportu z badań CBOS , Młodzież 2021**
- **Inne historie do wykorzystania na zajęciach dla uczniów klas 4-7**
- **Cnoty kardynalne - wg Katechizmu Kościoła Katolickiego i w sztuce**
- **Fragmety Pisma św. : Psalm 1, Pwt 30,15-20**

1. Czym jest wybór ? Wg. <https://pl.wikipedia.org/wiki/Wyb%C3%B3r>

Wybór– przyznanie pierwszeństwa elementowi wyselekcjonowanemu ze zbioru, który jest: niepusty, niejednostkowy, a także różnorodny. Taki dobór podyktowany jest określonymi przekonaniem osoby, która decyduje się na eliminację pozostałych elementów zbioru. Akt wyboru jest procesem podjęcia decyzji, któremu spośród wariantów pewnego ich zestawu ma być przyznane pierwszeństwo.

Dokonywanie wyboru związane jest z odpowiedzialnością, a zarazem obawą przed niedopełnieniem moralnych powinności. Wynika to z tego, że osoba skłaniająca się ku danemu elementowi ma świadomość istnienia kontrastu między tą powinnością a swobodą w działaniach dokonywanych przez tę osobę

Psalm 1 - ( przeczytajmy razem )

### **Dwie drogi życia**

1 Szczęśliwy mąż,  
który nie idzie za radą występnych,  
nie wchodzi na drogę grzeszników  
i nie siada w kole szyderców,  
2 lecz ma upodobanie w Prawie Pana,  
nad Jego Prawem rozmyśla dniem i nocą.  
3 Jest on jak drzewo zasadzone nad płynącą wodą,  
które wydaje owoc w swoim czasie,  
a liście jego nie więdną:  
co uczyni, pomyślnie wypada.

4 Nie tak występni, nie tak:  
są oni jak plewa, którą wiatr rozmiata.  
5 Toteż występni nie ostoją się na sądzie  
ani grzesznicy - w zgromadzeniu sprawiedliwych,  
6 bo Pan uznaje drogę sprawiedliwych,  
a droga występnych zaginie.

3. Życie człowieka to droga wyborów na początku w tym co stanowi moje człowieczeństwo na fundamencie darów naturalnych , które otrzymałem od Boga : inteligencja, rozum w poznawaniu i rozumieniu prawdy , emocji – czyli moich reakcji na bodźce oraz wolnej woli – czyli umiejętności wybierania – powiedzmy sztuki wyboru.

Dlatego proponuję grę z programu „WEKTORY ŻYCIA” . - xero

## Podążając do celu wybieram DROGĘ

# Gra edukacyjna *Wyprawa życia* Instrukcja dla prowadzącego

**CZAS TRWANIA GRY: 20 min**

### Zasady gry

- Za chwilę staniecie przed wyborem pomiędzy różnymi sposobami spełnienia swojego marzenia i zrealizowania życiowego celu.
- Do dyspozycji otrzymacie kartę kredytową, symbolizującą **potencjał rozwojowy**, czyli temperament, czas, siły, możliwości, zdolności, zainteresowania, talenty itp.
- We wszystkich rundach do wyboru będą dwa różne warianty. Będziecie musieli zdecydować się na wybór jednego z nich.
- Każdy wybór, każda decyzja kosztują. Posługując się kartą kredytową, zapłacicie za nie symbolicznymi okejkami, skreślając odpowiednią ich liczbę w zależności od tego, ile wynosi „cena” danego wyboru.
- W trakcie trwania gry powstrzymacie się od komentarzy i zadawania pytań.

### Przebieg gry

#### RUNDA 1

Wyruszasz na wyprawę, o jakiej od dawna marzyłeś. Celem jest dotarcie do odległego, ukrytego wysoko w górach miasta – miejsca, w którym pragniesz się osiedlić i spędzić życie. Z jednej strony wiesz, że droga jest daleka i niełatwa, z drugiej jak najszybciej chcesz się tam dostać. Poniesiesz koszty wyprawy. Masz do dyspozycji **KARTĘ KREDYTOWĄ ŻYCIOWEGO POTENCJAŁU**, która odzwierciedla twój czas, siły, możliwości, zdolności, zainteresowania, talenty itp. Przygotowujesz się do wyprawy. Kompletujesz wyposażenie. Masz do wyboru: *(tu prowadzący przedstawia wybory, a uczeń zapisuje co wybrał i skreśla na karcie „cenę” swojej decyzji)*.

#### WYBÓR 1

##### Bogate wyposażenie

(m.in. wytrzymały sprzęt, nawigacja, mapy, przewodniki, dobre buty, ubranie, namiot, leki, wszechstronne ubezpieczenie oraz inne przedmioty przewidziane na wiele nawet mało prawdopodobnych zdarzeń, jakie mogą wystąpić podczas wyprawy).

Kompletowanie sprzętu ze względu na zawartość trwa dłużej, dlatego wyruszasz później, niż myślałeś.

Koszt: 20 okejek.

#### WYBÓR 2

##### Podstawowe wyposażenie

(ubezpieczenie od następstw nieszczęśliwych dostępne od razu). Możesz szybko wyruszyć.

Koszt: 12 okejek.

**UWAGA!** Prowadzący może kontynuować grę dopiero wtedy, gdy wszyscy uczniowie skreślą przypisaną określone mu wyborowi ilość okejek lub dokonają wyboru w aplikacji webowej.

Droga jest piękna, ale trudna. Mimo różnicy czasowej startu, na pierwszy etap wszyscy docierają o tym samym czasie, ponieważ GPS zawiódł i osoby, które nie miały map (podstawowe wyposażenie) pobłądziły.

Aby uniknąć opóźnień i strat w przyszłości, osoby z podstawowym wyposażeniem (wybór 2) obowiązkowo zaopatrują się w przewodniki i lepszy sprzęt dostępny w schronisku, ponosząc dodatkowy koszt wynoszący 10 okejek.

## RUNDA 2

Kolejny etap zajmuje Ci więcej czasu, niż przewidywałeś. Ponadto, dochodzisz do rozwidlenia drogi. Szlak prowadzi – Twoim zdaniem – mniej atrakcyjną krajobrazowo i dłuższą drogą, ale ta krótsza i zarazem ładniejsza jest okresowo zamknięta ze względu na potencjalne ryzyko osuwiska. Widzisz, że są jednak na tym szlaku ludzie i nic złego się im nie dzieje.

### WYBÓR 1

Wybierasz krótszą drogę.  
Koszt: 8 okejek.

### WYBÓR 2

Wybierasz dłuższą drogę.  
Koszt: 12 okejek.

Osoby z parzystym numerem w dzienniku, które wybrały krótszą drogę przeszły niebezpieczny szlak bez szwanku, natomiast te, które mają numer nieparzysty, uległy wypadkowi. Koszty leczenia poniósł ubezpieczyciel, ale poszkodowani stracili sporo czasu i sprzętu, który muszą uzupełnić o rzeczy dostępne w schronisku. Ponadto, ze względu na stan zdrowia od tej pory poruszają się wolniej. Osoby, które uległy wypadkowi (z numerem nieparzystym w dzienniku) ponoszą dodatkowy koszt – 8 okejek.

## RUNDA 3

W nocy rozszalała się burza. Grzmoty i pioruny utrudniają odpoczynek. Słyszysz, że w pokoju obok ktoś głośno płacze, a przy każdej błyskawicy wręcz krzyczy i – chyba – woła o pomoc.

### WYBÓR 1

Postanawiasz włożyć zatyczki do uszu i wyspać się, bo jutro czeka Cię ciężki dzień, a musisz być w dobrej formie, żeby wyruszyć w dalszą drogę.  
Koszt: 5 okejek.

### WYBÓR 2

Wołanie o pomoc nie daje Ci spokoju. Wstajesz i pukasz do pokoju, z którego dobiega szloch.  
Koszt: 7 okejek.

Drzwi otwiera młody chłopak. Pomimo lekkiego zaskoczenia i zażenowania, udaje się Wam porozmawiać. Okazuje się, że jego strach związany jest z traumatycznym przeżyciem sprzed trzech lat. W trakcie burzy piorun uderzył w jego rodzinny dom. Wybuchł pożar, starsza siostra doznała poważnych poparzeń, w wyniku których zmarła. Chłopak wciąż nie radzi sobie, gdy za oknem szaleje burza. Udaje się Wam wspólnie przetrwać nawałnicę. Po dwóch godzinach, kiedy wracasz do pokoju, od razu zasypiasz. Rano czujesz zmęczenie, ale jesteś też zadowolony z udzielonego wsparcia i nawiązania nowej znajomości. **Zyskujesz 10 okejek.**

**Prowadzący grę wręcza uczniom, którzy dokonali wyboru nr 2, karty premiowe z *Niezbędnika*.**

#### **RUNDA 4**

Na kolejnym etapie spotyka Cię przykra niespodzianka – po burzy osuwisko zablokowało główny szlak.

##### **WYBÓR 1**

Przelatujesz helikopterem ponad osuwiskiem.  
**Koszt: 20 okejek.**

##### **WYBÓR 2**

Czekasz, aż ktoś coś zrobi – są przecież powołane do tego służby. Ponosisz koszty pobytu w schronisku.  
**Koszt: 5 okejek.**

Dla tych, którzy zostali w schronisku pobyt się przedłuża – osuwisko jest likwidowane powoli. Osoby, które wybrały przed wyprawą **bogate wyposażenie**, część kosztów pokrywają z polisy ubezpieczeniowej. **Dodatkowy koszt wynosi ich tylko 5 okejek.**

Osoby z **podstawowym wyposażeniem** nie posiadają takiej polisy i muszą w całości pokryć **dodatkowe koszty pobytu w wysokości 25 okejek.**

#### **RUNDA 5**

Odczuwasz spore zmęczenie podróży, ale cel drogi jest coraz bliżej. Spotykasz swoich dawnych, dobrych przyjaciół, którzy pragną chwilę pozostać na tym etapie, odpocząć i poznać atrakcyjną okolicę.

##### **WYBÓR 1**

Relaksujesz się z przyjaciółmi.  
**Koszt: 10 okejek. i idziesz dalej**

##### **WYBÓR 2**

Nie chcesz odwlekać dalszej podróży i osiągnięcia celu, dlatego pomimo zmęczenia, idziesz od razu w dalszą drogę.  
**Koszt: 7 okejek.**

Osoby, które poszły dalej, dotarły do schroniska i dowiedziały się, że zostało ono zamknięte ze względu na awarię prądu i brak wody. Wszyscy, którzy szykując się do wyprawy, wybrali **bogate wyposażenie**, bezpiecznie spędzili noc.

Pozostałe osoby śpią „pod chmurką”. Ziąb i strach wywołują u nich osłabienie, które prowadzi do przeziębienia

**Koszt przetrwania wynosi 10 okejek.**

## RUNDA 6

Ostatnim etapem podróży jest strome podejście, a także przejście po wąskiej półce skalnej nad przepaścią.

### WYBÓR 1

Postanawiasz poszukać innej trasy – dłuższej, ale bezpieczniejszej.

Koszt: 15 okejek.

### WYBÓR 2

Decydujesz się iść naprzód.

Koszt: 10 okejek.

Osoby, które postanowiły poszukać bezpiecznej trasy, po 10-ciu godzinach trudnego marszu dotarły do celu.

Ci, którzy chcieli pokonać strome podejście, po 3 godzinach wyczerpującej wspinaczki, spotkali się z wielkim wyzwaniem – półka skalna nad przepaścią okazała się wąska (około 10 cm) i długa (około 3 m). Nie było możliwości przytrzymania się czegokolwiek, żadnych łańcuchów ani barierek.

Tylko osoba z nazwiskiem na 7 liter zdecydowała się pójść dalej... Niestety przejście się nie powiodło. Inni z przerażeniem patrzyli na spadającego w przepaść śmiałka, który w konsekwencji uległ poważnemu wypadkowi i trafił do szpitala w bardzo ciężkim stanie.

**UWAGA! W tym miejscu nauczyciel musi zwrócić szczególną uwagę na ucznia lub uczniów, którzy znaleźli się w roli śmiałka, by odpowiedzieć na ich emocje i złagodzić stres grupy, np. poprzez przypomnienie, że znajdują się w grze symulującej pewną rzeczywistość i mającej im coś uświadomić.**

Tymczasem pozostałe osoby zawróciły z niebezpiecznej drogi i stanęły przed koniecznością podjęcia decyzji i poniesienia dodatkowych kosztów.

### WYBÓR 1

Rezygnujesz z kontynuowania podróży i wracasz do domu.

Koszt: 30 okejek.

### WYBÓR 2

Decydujesz się kontynuować podróż, szukając innej, bezpiecznej trasy.

Koszt: 20 okejek.

KONIEC GRY

## Omówienie gry

1. Prowadzący omawia grę posługując się następującymi pytaniami:

- Czy udało Ci się dotrzeć do celu?
- Czy zostały Ci okejki na życie w wymarzonej miejscowości?
- Co było dla Ciebie ważne w czasie podróży? Osiągnięcie celu, budowanie relacji, bezpieczeństwo?
- Czy żałujesz jakichś podjętych decyzji?
- Które momenty gry cię rozczarowały?

- Jeśli mógłbyś zmienić coś w tej grze, to co by to było? Dlaczego właśnie to powinno zostać zmienione?

(zwrócenie szczególnej uwagi na odpowiedzi typu: Wolałbym na początku wiedzieć ile jest rund i znać wszystkie możliwości. Chciałbym zmienić swoje wybory. Karta kredytowa powinna być zasobniejsza. Gdybym mógł zagrać w tę grę jeszcze raz, podjąłbym znacznie lepsze decyzje.)

Ponieważ gra dotyczy „zużytkowania życia”, zastanówmy się, jak to co chcielibyście w niej zmienić, odnosi się do realnego życia.

### Podsumowanie

Wszelkie podane sugestie mogłyby ułatwić grę i sprawić, że byłaby bardziej sprawiedliwa. Jednak prawda jest taka, że ŻYCIE TO NIE GRA.

W życiu:

- Nie da się zmienić swoich decyzji z przeszłości.
- Nie można przewidzieć z całkowitą pewnością, możliwości jakie staną przed nami w przyszłości.
- Nie da się wykorzystać każdej okazji ze względu na ograniczone środki: czas, fundusze, zdolności, zainteresowania itp.
- Każdy wybór w życiu ma swoją cenę i konsekwencje: czasami koszt okazuje się wyższy, niż się tego spodziewaliśmy, a konsekwencje uniemożliwiają zrealizowanie stawianych sobie celów.
- Jeżeli nie będziemy dokonywać mądrych wyborów, możemy opuścić ten świat, nie wykorzystawszy swojego potencjału uświadamiając sobie, że pewnych rzeczy nie da się nadrobić (np. macierzyństwo po 40 roku życia, może okazać się niemożliwym do spełnienia).

To była tylko gra, ale .....

**Decyzje które podejmujesz teraz, wpływają na Twoją przyszłość.**

INFORMACJA po grze ku uświadomieniu dla prowadzących. - omijamy info dla młodzieży

Raport z badań CBOS , Młodzież 2021

#### Najważniejsze cele i dążenia dziewcząt

- Miłość i przyjaźń 63%
- Ciekawa praca zgodnie z Twoimi zainteresowaniami 40%
- Osiągnięcie wysokiej pozycji zawodowej , zrobienie kariery 38%
- udane życie rodzinne 34%
- e . . .
- życie zgodne z zasadami religijnymi 3%

#### Najważniejsze cele i dążenia chłopców

- Miłość, przyjaźń 50%
- zdobycie majątku , osiągnięcie wysokiej pozycji materialnej 41%
- Ciekawa praca zgodna z Twoimi zainteresowaniami 35%
- Udane życie rodzinne , dzieci 33%
- e . . . .
- życie zgodne z zasadami religijnymi 4%

Zobaczmy gdzie znajdują się wartości religijne i ile obejmują procent. Przed nami jeśli chcemy zachować wiarę w społeczeństwie wezwanie do pracy nad wywołaniem pragnienia w życiu wartości duchowych i ukazanie ich wartości w życiu.

**WAŻNE: Decyzje, podejmujesz teraz , wpływają na Twoją przyszłość**

## KONTYNUACJA PROJEKTU

Jeżeli projekt chcesz kontynuować dalej TERAZ proponujemy wyprawę w poszukiwaniu wartości. ( w zależności od wieku uczniów )

### Propozycja 1 PIRAMIDA WARTOŚCI

A. - burza mózgu – wspólnie wymieńmy co najmniej 30 wartości ( można poprowadzić to zadanie w grupach.

Następnie nadają tym wartością kolejności w życiu wg zasady

na 1 miejscu najważniejsza ( te trzy pierwsze to takie z których na dziś nigdy bym nie zrezygnował ,

od 4 do 7 takie które są do dialogu i dyskusji z inną piramidą wartości ,

od 8 do 10 uważam je za ważne ale mogę zrezygnować.

Poniżej przedstawiamy piramidy, które wg. nas powinny być kształtowane dzięki postawie religijnej, jednakże dzisiejszy świat proponuje nam w większości odwrotną hierarchię, dlatego znalazła się w opisie piramida, którą w przybliżeniu mogą stworzyć uczniowie.



**Piramida oczekiwań**



Przykład piramidy, która może pojawić się wśród młodzieży

Wybór zawsze podyktowany jest określonymi przekonaniem osoby, która decyduje się na eliminację pozostałych elementów zbioru. Dlatego trzeba nam na lekcji kształtować przekonania osoby, że warto wszędzie i zawsze zachowywać się moralnie wybierając dobro , a ono pochodzi z odkrycia powinności wobec siebie drugiego człowieka , świata i Boga.

Powinność pochodzi od rozumu , ale wymaga kształtowania w oparciu o 4 cnoty kardynalne (roztropność , sprawiedliwość, męstwo i umiarkowanie) i zachowanie 3 boskich otrzymanych w sakramencie chrztu : wiary nadziei i miłości.

*Dlatego w tym miejscu proponujemy przybliżenie cnót kardynalskich - jakie to są i czym się wyróżniają oraz jak mamy je rozwijać współpracując z łaską Bożą.*

### Praca z tekstem w grupach:

ZADANIE: Uczniowie analizują teksty i podkreślają, to co ukazuje istotę danej cnoty. ( teksty KKK ), następnie jeżeli nauczyciel widzi duże zaangażowanie i chęć pracy może również uczniom dodać do pracy **“Symbole cnót w sztuce religijnej”**.

Po wykonanej pracy dyskutujemy i zapisujemy na tablicy co jest istotą danej cnoty?

ZADANIE: przeczytaj tekst i podkreśl to co ukazuje istotę danej cnoty -

KKK 1806 **Roztropność** jest cnotą, która uzdalnia rozum praktyczny do rozeznawania w każdej okoliczności naszego prawdziwego dobra i do wyboru właściwych środków do jego pełnienia. "Człowiek rozumny na kroki swe zważa" (Prz 14, 15). "Bądźcie... roztropni i trzeźwi, abyście się mogli modlić" (1 P 4, 7). Roztropność jest "prawą zasadą działania", jak za Arystotelesem pisze św. Tomasz (Św. Tomasz z Akwinu, Summa theologiae, II-II, 47, 2). Nie należy jej mylić ani z nieśmiałością czy strachem, ani z dwulicowością czy udawaniem. Jest nazywana auriga virtutum: kieruje ona innymi cnotami, wskazując im zasadę i miarę. Roztropność kieruje bezpośrednio sądem sumienia. Człowiek roztropny decyduje o swoim postępowaniu i porządkuje je, kierując się tym sądem. Dzięki tej cnotcie bezbłędnie stosujemy zasady moralne do poszczególnych przypadków i przewyciężamy wątpliwości odnośnie do dobra, które należy czynić, i zła, którego należy unikać.



ZADANIE: przeczytaj tekst i podkreśl to co ukazuje istotę danej cnoty -

KKK 1807 **Sprawiedliwość** jest cnotą moralną, która polega na stałej i trwałej woli oddawania Bogu i bliźniemu tego, co im się należy. Sprawiedliwość w stosunku do Boga nazywana jest "cnotą religijności". W stosunku do ludzi uzdalnia ona do poszanowania praw każdego i do wprowadzania w stosunkach ludzkich harmonii, która sprzyja bezstronności względem osób i dobra wspólnego. Człowiek sprawiedliwy, często wspomniany w Piśmie świętym, wyróżnia się stałą uczciwością swoich myśli i prawością swojego postępowania w stosunku do bliźniego. "Nie będziesz stronniczym na korzyść ubogiego, ani nie będziesz miał względów dla bogatego. Sprawiedliwie będziesz sędził bliźniego" (Kpł 19,15). "Panowie, oddawajcie niewolnikom to, co sprawiedliwe i słuszne, świadomi tego, że i wy macie Pana w niebie" (Kol 4, 1).



ZADANIE: przeczytaj tekst i podkreśl to co ukazuje istotę danej cnoty -

KKK 1808 **Męstwo** jest cnotą moralną, która zapewnia wytrwałość w trudnościach i stałość w dążeniu do dobra. Umacnia decyzję opierania się pokusom i przewyciężania przeszkód w życiu moralnym. Cnota męstwa uzdalnia do przewyciężania strachu, nawet strachu przed śmiercią, do stawienia czoła próbom i prześladowaniom. Uzdalnia nawet do wyrzeczenia i do ofiary z życia w obronie słusznej sprawy. "Pan, moja moc i pieśń" (Ps 118, 14). "Na świecie doznacie ucisku, ale miejcie odwagę: Jam zwyciężył świat!" (J 16, 33).



ZADANIE: przeczytaj tekst i podkreśl to co ukazuje istotę danej cnoty -

KKK 1809 **Umiarkowanie** jest cnotą moralną, która pozwala opanować dążenie do przyjemności i zapewnia równowagę w używaniu dóbr stworzonych. Zapewnia panowanie woli nad popędami i utrzymuje pragnienia w granicach uczciwości. Osoba umiarkowana kieruje do dobra swoje pożądania zmysłowe, zachowuje zdrową dyskrekcję i "nie daje się uwieść... by iść za zachciankami swego serca" (Syr 5, 2) (Por. Syr 37, 27-31). Umiarkowanie jest często wychwalane w Starym Testamencie: "Nie idź za twymi namiętnościami: powstrzymaj się od pożądań!" 2517 (Syr 18, 30). W Nowym Testamencie jest ono nazywane "skromnością" lub "prostotą". Powinniśmy żyć na tym świecie "rozumnie i sprawiedliwie, i pobożnie" (Tt 2, 12).



**Wąż** jako symbol roztropności budzi dziś zaskoczenie. Kojarzy nam się przecież przede wszystkim z szatanem i grzechem. Przypomnijmy sobie jednak słowa Jezusa skierowane do apostołów: „Oto Ja was posyłam jak owce między wilki. Bądźcie więc roztropni jak węże, a nieskazitelni jak gołębie!” (Mt 10,16). Właśnie ten cytat z Ewangelii św. Mateusza sprawił, że roztropność przedstawiano często z wężem.

Dlaczego Jezus użył takiego porównania? Już w Księdze Rodzaju czytamy, że „wąż był bardziej przebiegły niż wszystkie zwierzęta lądowe, które Pan Bóg stworzył” (Rdz 3,1). W Księdze Wyjścia znajduje się natomiast przypowieść o lasce Aarona zamieniającej się w węża (Wj, 7, 9–12), co uważane jest za symbol kapłaństwa.

Atrybutem roztropności jest również często **lustro**. To także może się wydawać zaskakujące. W końcu w różnych kulturach zwierciadło kojarzyło się np. z próżnością. Decydujące znaczenie dla artystów zainspirowanych myślą chrześcijańską miał cytat z Księgi Mądrości: „Mądrość (...) jest odbłaskiem wieczystej światłości, zwierciadłem bez skazy działania Boga, obrazem Jego dobroci” (Mdr 7, 24–26). Używając symbolu lustra, malarze i rzeźbiarze wskazywali więc, że cnota roztropności pochodzi od Boga i jest odbiciem Jego działania.

Inne, znacznie mniej popularne, atrybuty roztropności to sito (oddzielanie dobra od zła) lub pochodnia (światło mądrości)



UMIARKOWANIE - <https://kultura.wiara.pl/doc/653828.Zachowaj-umiarkowanie>



Na obrazach i rzeźbach przedstawiających alegorie czterech cnót kardynalnych (roztropność, umiarkowanie, sprawiedliwość i męstwo) właśnie umiarkowanie rozpoznać najtrudniej. Nie można wskazać przedmiotu, który byłby oczywistym atrybutem tej cnoty. Czasem była to **klepsydra lub lejce**, częściej jednak artyści wybierali inną drogę. **Miecz** wyciągnięty z pochwy mógł oznaczać męstwo, a schowany – właśnie umiarkowanie. Podobną wymowę mają widoczne powyżej dwa rogi obfitości.

Jeszcze częściej niż kojarzące się z pogańską mitologią rogi obfitości symbolem umiarkowania bywały dzbanki z wodą i winem. „Mało bowiem wartości ma picie samego wina, a tak samo również wody, natomiast wino zmieszane z wodą jest miłe i sprawia wielką przyjemność” (2 Mch 15, 39) – czytamy w Drugiej Księdze Machabejskiej. Rozcieńczanie wina wodą już od starożytności oznaczało umiarkowanie.

SPRAWIEDLIWOŚĆ - <https://kultura.wiara.pl/doc/653811.Uczynki-na-szali>

W mitach starożytnego Egiptu ważono serca zmarłych przed obliczem boga Ozyrysa. Boginie sprawiedliwości – w Grecji Temida, a w Rzymie Iustitia – trzymają w ręce **wagę**. Trudno wręcz wyobrazić sobie alegorię sprawiedliwości bez tego symbolu. Pojawiał się on we wszystkich kręgach kulturowych. Dlaczego tak się dzieje?



W najdawniejszych społeczeństwach ustalenie wspólnej miary i wagi było najbardziej widoczną oznaką sprawowania władzy. Każde państwo miało swoje specyficzne miary i wagi, które narzucało nowym poddanym, rozszerzając swe władze. Dla prostego człowieka, który przez całe życie nie widział swego cesarza czy króla, waga była więc symbolem woli władcy, często – jak faraon – utożsamianego z bogiem. A władca ten był również najwyższym prawodawcą i wykonawcą prawa.

Czy to znaczy, że waga jest symbolem pogańskim? Nie, bo w Piśmie Świętym również oznacza Bożą sprawiedliwość. W 1 Księdze Samuela czytamy: „Nie mówcie więcej słów pełnych pychy, z ust waszych niech nie wychodzą słowa wyniosłe, bo Pan jest Bogiem wszechwiedzącym: On waży uczynki” (1 Sm 2,3). Artyści chrześcijańscy często umieszczali wagę w ręce Archanioła Michała w scenie Sądu Ostatecznego. Spośród czterech cnót kardynalnych (roztropność, umiarkowanie, sprawiedliwość i męstwo) najłatwiej jest rozpoznać sprawiedliwość – z nieodłączną wagą. Bardzo często przedstawiano ją też z mieczem (symbolem wykonywania prawa) i przepaską na oczach (oznaczającą, że sprawiedliwość nie zważa na stanowisko i majątek sądowniej osoby).



Najbardziej oczywistym i najczęstszym symbolem męstwa jest **miecz**. W średniowieczu uważano go za broń szlachetną. Jego kształt przypominał krzyż, dlatego przysięga „na miecz” była wówczas uważana za równoznaczną z przysięgą „na krzyż”. Świętych rycerzy zawsze przedstawiano z mieczem. Tym orężem na przykład walczył św. Jerzy ze smokiem. W Biblii słowo „miecz” pojawia się ponad dwieście razy, i to czasami nawet jako broń używana przez Boga: „Wygnawszy zaś człowieka, Bóg postawił przed ogrodem Eden cherubów i połyskujące ostrze miecza, aby strzec drogi do drzewa życia” (Rdz, 3,24).

Nic więc dziwnego, że dla rycerstwa miecz był bronią o znaczeniu szczególnym. Wśród czterech cnót kardynalnych (roztropność, umiarkowanie, sprawiedliwość i męstwo) miecz równie często bywał jednak atrybutem sprawiedliwości. Artyści przedstawiający cnoty kardynalne często decydowali się więc w przypadku męstwa zmienić atrybut. **Maczuga**, na której opiera się postać wyrzeźbiona przez Franza Mangoldta, oczywiście nie była uważana za broń szlachetną. Wraz ze skórą lwa była jednak symbolem Heraklesa (zwanego w starożytnym Rzymie Herkulesem) – bohatera greckich mitów, uważanego za antyczne ucieleśnienie męstwa. W dawnych epokach historia i mitologia antyczna były znane ludziom wykształconym znacznie lepiej niż obecnie. Nawiązanie do Heraklesa było więc w pełni zrozumiałe, a zapożyczenie symboliki pogańskiej do przedstawień religijnych nikogo wówczas nie szokowało.



*Podsumowanie: Uczenie cnót w chrześcijańskim rozumieniu, tak jak mówi katechizm to droga wychowawcza młodego pokolenia, aby zauważyło dobro i odkryło Najwyższe dobro, którym dziś nie jest zainteresowane czyli Boga. Dlatego spróbujmy wzbudzić u dzieci i młodzieży wybór dobra, Boga do którego warto dążyć bowiem wybór zawsze dotyka odpowiedzialności moralnej.*

Podsumowanie - uczniowie czytają w ciszy – Słowa Pana – **Pwt 30,15-20 I na koniec mogą powiedzieć słowo AMEN.**

Dwie drogi

15 Patrz! Kładę dziś przed tobą życie i szczęście, śmierć i nieszczęście. 16 Ja dziś nakazuję ci miłować Pana, Boga twego, i chodzić Jego drogami, pełniąc Jego polecenia, prawa i nakazy, abyś żył i mnożył się, a Pan, Bóg twój, będzie ci błogosławił w kraju, który idziesz osiągnąć. 17 Ale jeśli swe serce odwrócisz, nie usłuchasz, zbłądzisz i będziesz oddawał pokłon obcym bogom, służąc im - 18 oświadczam wam dzisiaj, że na pewno zginiecie, niedługo zabawicie na ziemi, którą idziecie osiągnąć, po przejściu Jordanu. 19 Biorę dziś przeciwko wam na świadków niebo i ziemię, kładąc przed wami życie i śmierć, błogosławieństwo i przekleństwo. Wybierajcie więc życie, abyście żyli wy i wasze potomstwo, 20 miłując Pana, Boga swego, słuchając Jego głosu, Ignąc do Niego; bo tu jest twoje życie i długie trwanie twego pobytu na ziemi, którą Pan poprzysiągł dać przodkom twoim: Abrahamowi, Izaakowi i Jakubowi.

## Propozycja 2 - Opowiadanie

### Wprowadzenie

Wybieramy się w długą podróż, przed nami droga, którą będziemy musieli pokonać różnymi środkami lokomocji. Ale jest to niezwykła podróż ponieważ zamiast rzeczy i ubrań do walizek pakujemy wartości. Mamy 5 walizek, a do każdej walizki pakujemy jedną wartość, czyli w sumie możemy ze sobą zabrać 5 wartości. ( uczniowie zapisują na karcie )

### Udajemy się w podróż.

Najpierw jedziemy na dworzec kolejowy i tam kupujemy bilet. Jednak kasjerka informuje nas, że do pociągu mamy możliwość zabrania 4 walizek. Dlatego musimy zostawić w przechowalni bagażu jedną walizkę. Którą z nich zostawisz ( skreślamy jedną wartość – jedną walizkę ).

Kolejny etap naszej podróży to wyprawa morską. W porcie okazuje się, że statek nie ma możliwości pomieścić tyle bagażów i każdy pasażer musi pozbyć się jednej walizki i wysłać ją kurierem do domu. Którą z nich wyślesz - ( skreślamy jedną wartość – jedną walizkę ). Pozostało więc nam 3 walizki.

Kolejny etap to podróż samochodem, ale bagażnik jest mały i nie jesteśmy w stanie zabrać ze sobą 3 walizek. Po raz kolejny jesteśmy zmuszeni aby zostawić jedną walizkę.

Którą z nich zostawisz - ( skreślamy jedną wartość – jedną walizkę ).

Okazuje się, że nasz cel jest wysoko w górach i samochód nie jest w stanie dowieźć nas do celu i przed nami piesza wyprawa. Nie jesteśmy w stanie zabrać ze sobą dwóch walizek. Musimy wybrać jedną, a drugą przekazać kierowcy samochodu do przechowania. - ( skreślamy jedną wartość – jedną walizkę ).

Wybieramy się na szlak górski, droga jest trudna ale prawie docieramy do celu. Okazuje się, że aby osiągnąć cel potrzebujemy na szczycie góry otworzyć BRAMĘ DO NIEBA. Przed bramą znajdujemy napis i informację „**że kluczem, który otworzy bramę jest, to co znajduje się w twojej walizce**”.

*Po opowiadaniu uczniowie dzielą się co zostało im w ostatniej walizce, która pozwoliła im otworzyć bramę do Nieba.*

*Po wspólnym wymienieniu uczestnicy wybierają 10 najważniejszych, które zapisujemy na tablicy lub na dużej karcie.*

