

BEKÜLDŐ

BESJ_Swiss

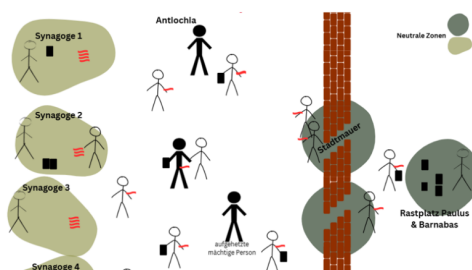
ON

2026.01.29

★★★★★

Keine Stimmen

Az evangélium terjesztése kockázattal, ApCsel 13. 44-52



Az ApCsel 13-ban Pál és Barnabás Antiókiában hirdeti Jézust. Az irigység és a kiutasítás ellenére bátran továbbviszik az üzenetet. Éld át ezt az elutasítás és bizalom közötti feszültséget a játékban, és légy részese a történetüknek.

Játék magyarázat

A játéktér elrendezése és a játék menete A játéktér Egy erdő, ahol lehetőség van észrevétlenül mozogni, ideális a játékhoz. A játék játszható világosabb erdőben is. A játéktér hosszú. Antiochiában az egyik végén található a különböző csoportok négy zsinagógája (a csoport nagyságától függően), amelyeket elrettentő szalaggal jelöltek ki védelmi zónaként. A városfaltól 30-60 méterre egy elhatárolt erdősáv, ahová nem szabad belépni. A városból csak az őrséggel lehet kijutni. Ehhez három ponyvával kört alkotnak, az egyik vezető az őr. Az őr négy gyereket enged be maga mögé, és a városfalon átkelve kijutnak a városon kívülre. Ha szükséges, több őr is bevetethető. A városfal be- és kijáratánál lévő semleges zónába csak a négy résztvevő léphet be. A városfaltól a pihenőterületig tartó rész kisebb, mint az antiókiái városi zóna. A játéktér vége ismét egy körülhatárolt semleges zóna: Pál és Barnabás pihenőterülete. Egy vagy több vezető kezeli az ott található anyagot (jelen esetben bibliai verseket), és gondoskodik a szabályok betartásáról. Minden gyermek a felkarján egy gyapjúfonalat/akadályszalagot visel. Ezt a zsinagógáktól a városfalig tartó játéktérre lehet letélni. Akinek nincs cernája/gátlószalagja, annak azonnal vissza kell térnie a zsinagógába, hogy újat kapjon. Ha egy gyermek eljutott a pihenőhelyre, kap egy papírlapot, amit visszavihet a zsinagógába. A cerna a visszaúton is elszakadhat, ebben az esetben a gyermeknek le kell adnia a cédulát. Ehhez az alapelvhez ma már van néhány kiegészítés.

Cél: A terepjáték célja, hogy a csoport elsőként találja meg az elásott kincset. Erről a pihenőhelyen lehet információt kapni. A végét idővel is lehet korlátozni, ilyenkor a bibliai verseket pontozzák. Tehát aki a legtöbb verset gyűjti, az nyer

A különlegességek: Az antiókiái kincshez minden csoportnak van egy négy részből álló kincses térkép. Ezen be van jelölve az erdő, ahol a játék zajlik. A kincset valahol a pályán helyezik el. Lehet elásva, elrejtve vagy magasan. Amikor egy csoport összegyűjtött 20 darabot (személyre szabható), egy piros szalagot kötnek egy gyermek fejére. Ez a futár nem szakíthatja el a szalagot. Jeruzsálemben megkapja a térkép egy részét, amit úgy visz vissza a faluba, hogy nem támadják meg. A játéknak akkor van vége, ha egy csoport visszahozta a kincset a falujába.

Felhergelt hatalmas emberek: A zsinagógák és a városfal közötti területet felbujtott hatalmas emberek teszik bizonytalanná. Aki ellenük támad, azaz akinek letépik a fonalát, annak vissza kell térnie a zsinagógába. Ha van náluk papírdarab, azt is elveszítik. Ezek a hatalmas emberek vezetők

Kiegészítés a csoporttól és a dinamikától függően

A résztvevők elkaphatják a többi résztvevőt és ellophatják a papírdarabokat a cérna/akadályszalag letépésével. Ez az egész játéktéren megengedett, kivéve a semleges/szemét zónákat. Papírszeleteket azonban csak akkor lehet lopni, ha nincs rajtad cérna, és van a karodon cérna. A letépett cérnákat is a zsinagógába viszik. Ha az egymás elkapása kezdettől fogva megengedett, a szakadt cérnákat a zsinagógában lehet újakra cserélni. Ezekre azért van szükség, hogy pótolják az elvesztetteket. Ha ezt a játék menetébe foglaljátok bele, akkor az új szalagokat/szálakat előzetesen rendelkezésre kell bocsátani

A trükkök

A játék során hamar rá fogsz jönni, hogy milyen sok játszható változat van:

- A helyek és személyek nevei bármilyen témához igazíthatók.
- A résztvevő gyerekek számától függően változik a zsinagógák, az örök és a hatalmas emberek száma.
- A kincses térképrészek díjaival felgyorsítható vagy lelassítható a játék.
- A hatalmas karakterek több szálát vehetnek el az erős csoportoktól.

■
Az ilyen beavatkozásokhoz azonban szükséges, hogy a résztvevő vezetők felvegyék a kapcsolatot a játékvezetővel, és figyelemmel kísérjék az időbeosztást és a méltányosságot.

fontos, hogy jól elmagyarázzák a játékot a gyerekeknek, és rugalmasan tudjanak új szabályokat alkotni. A semleges zónákat a városfalon például csak a játék során hozták létre. Az uszított erős emberek azonban a fiatalabb gyerekeknek kedvezőbbek voltak, mint a tinédzsereknek, és minden korosztály saját stratégiát dolgozott ki a cél elérése érdekében. Egy másik kulcsfontosságú pont a fizikai akció: a játék párbajra hív. Ezek addig rendben vannak, amíg nem alkalmaznak nyers erőszakot. További szabályok nélkül is boldogultunk, de egyes esetekben biztosítani kellett a rendet

Biztonsági aggályok

Kiszáradás a meleg napokon → vizet a faluban vagy Antiochiában

Kisebb sérülések (horzsolások, zúzódások stb.) → Legyen nálad gyógyszerár

Veszélyes terep → kordonok felhúzása szalaggal

Anyag

- A zsinagógák, a városfal, a pihenőterület és esetleg a játéktér határai számára kordonszalagot kell elhelyezni
- színes szalagok a csoportok megkülönböztetésére
- Gyapjúsálak az egyes falvak felső karjaihoz. Ezeknek elszakíthatónak kell lenniük! Vagy kordonszalag
- kis papírdarabok bibliai igékkel nagy mennyiségben minden csoport számára
- egy négy részre vágott térkép a játékterről, amelyen be van jelölve a kincsek helye

- egy kincs
- Örként három lapot a szállításhoz
- Síp a jelzésekhez
- ajánlott: A játéktér vázlata és rövid játékleírás, pl. csomagolópapírra
- szintén ajánlott: Zsebben hordható elsősegélydoboz!
- egy terepjáték után egy kis harapnivaló és valami innivaló sosem árt

Weitere Informationen

Kategóriák

Játékok és tevékenységek

Címkék

Pál

Az Apostolok cselekedetei

Barnabás

Bizalom

Pursuit

Kor

8-12 évesek

13-16 évesek

16 éves kortól

A résztvevők száma

Nincsenek adatok.

Biblia

Történelem

Személy

Téma:

Időtartam

Nincsenek adatok.

Terep / Környezet

Város

Anyag

Nincs

Fájl letöltés

Nincs fájl letöltés

KI Generierter Inhalt

Tartalom

Kategóriák

Címkék