BEKÜLDŐ
Hesi07

ON
2013.01.11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Bizalom vagy árulás



Ebben a rejtvényjátékban megismerhetjük a bizalom értékét, és megtanulunk csoportként együttműködni.

Anyagok

- A bázisállomások jelölése (pl. 1–10-es számok 10 csoport esetén)
- Matricák
- Tollak
- Betűk
- Lap a betűk felragasztásához
- Fordítási kulcs (lásd a mellékletet)
- Teljes üzenet a játékvezető számára
- 1 nagy térkép a játéktérről a magyarázathoz (lásd a függelékben)
- A római katonák jelmezei
- 1 síp a játék kezdetének és végének jelzésére
- Elsősegélydoboz

Előkészítés

- Készítsen minden csoport számára egy-egy másolatot a görög nyelvű üzenetről, és vágja ki az egyes betűket
- Írja rá a csoportszámot minden betűkártya hátuljára
- Írjon kis számokat a kártyák elejére, hogy meghatározza a sorrendjüket
- A játéktér előkészítése
- A résztvevők tájékoztatása a játékról

Lehetséges bevezető a színdarabhoz

- Egy keresztény izgatottan rohan a színpadra: „Üzenet érkezett nekünk, keresztényeknek! De túl veszélyes lenne az egész üzenetet elhozni a gyülekezetünkbe, mert a római katonák mindenhol leselkednek, mint a kémek, és megpróbálják elvenni tőlünk ezt a drága üzenetet. Ezért darabokra vágták, és nekünk kell a betűket a megfelelő sorrendbe rendezni.”

- Az üzenet egyik lehetséges változata a következő lehet:

  A római keresztényeknek. Ne féljetek a gonosz katonáktól! Maradjatok egységben, és bízzatok Jézusban, a mi Urunkban! Kéz a kézben Jézussal.

- Feladat a résztvevőknek: Szállítsátok el a betűket, és fejtse meg a görög szöveget az alállomáson.

Eljárás

Megjegyzés: *TAz alábbi utasítások 10 csoportos játékra vonatkoznak! A játék azonban kevesebb csoporttal is játszható. A bázisokat/elosztóállomásokat és a római katonák számát ennek megfelelően kell módosítani.*

- **10 bázisállomás**: A résztvevők 10, lehetőleg egyenlő méretű csoportban játszanak. Minden csoportnak van egy bázisállomása (számmal jelölve), ahová elviszik a betűket. Amint megérkeznek az első betűk, a csoport bármely tagja elkezdheti a kirakós megoldását. Meg kell szervezniük magukat, és el kell dönteniük, ki ragasztja fel a betűket, ki oldja meg a kirakóst, és ki fut.

- **Üzenet**: A betűk hátoldalán a csoportszám szerepel. Az elülső oldalon egy kisebb szám jelzi a betű sorrendjét az üzenetben. Ezek görög betűk, azaz az akkori Újszövetség nyelvén íródtak. Minden csoport kap egy fordítási kulcsot, amellyel a betűket németre fordíthatják. Emellett kapnak egy lapot is, amelyre a görög betűket a megfelelő sorrendben felragaszthatják, és alájuk beírhatják a német betűket.

- **4 kiosztóállomás**: Minden kiosztóállomáson azonos számú betű található az egyes csoportokból. Ez biztosítja, hogy minden csoportnak meg kell látogatnia az összes kiosztóállomást; így egyetlen csoport sem kerül előnybe vagy hátrányba a gyaloglási távolság miatt. Az alacsonyabb számú betűsorozatokat szándékosan összekeverték és elosztották a kiosztóállomások között, így nem egyértelmű, hogy melyik szám hol szerezhető be. Minden kiosztóállomás körül egy láthatatlan, 1 méteres **biztonsági kör** van kijelölve, amelyen belül a katonák nem foghatják el a résztvevőket.

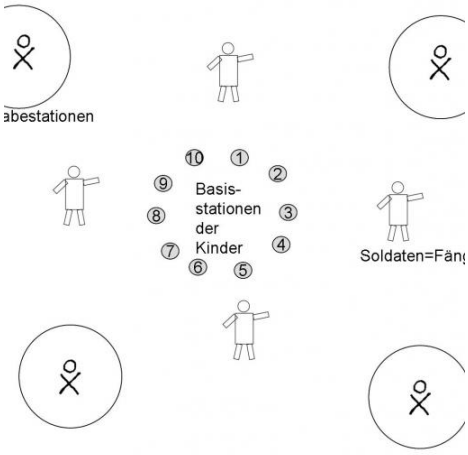
- **Jelszó**: Ha mindenki (beleértve a római katonákat is) kapna egy betűt az osztópontokon, a keresztények elárulva lennének. Ezért van egy jelszó, amellyel a résztvevők azonosíthatják magukat beavatott keresztényként. A jelszó: ***ICHTYS*** (= hal, vagyis Jézus Krisztus, Isten Fia, Megváltó), pontosan úgy, ahogyan az akkori keresztényeknél is volt. A játékosok csak a jelszó és a csoportszámuk kimondása után kapnak levelet. Egyszerre csak egy levelet vihetnek magukkal, amelyet aztán el kell vinniük a bázisállomásra. Ezért tilos egyik kiosztóállomásról a másikra futni.

- **4 római katona** (elfogók és kémek): A jelmezbe öltözött szervezők megpróbálják feltartóztatni a játékosokat az osztópontok és a bázisállomások közötti úton. A játékosokat „elkapják”, ha megérintik őket, akárcsak a fogócska játékban. A játékosoknak ezután át kell adniuk a betűjüket. *(Belső szabály – a résztvevők előtt titokban tartva: Hogy esélyt adjanak nekik az üzenet teljesítésére, a katonák, miután összegyűjtöttek néhány betűt, azokat visszaviszik egy elosztóállomásra. Nem számít, melyik elosztóállomásra.)* Ha egy játékost elkapnak, azonnal visszatérhet egy elosztóállomásra, hogy új betűt vegyen fel. Nem kell először a bázisállomásra visszatérniük. Ezen felül a katonák megpróbálják kiszedni a jelszót a játékosokból (pl. hízelgéssel, ígéretekkel stb.), amit a játékosok remélhetőleg nem fognak elárulni!

- **Kivétel a fogságba ejtés szabálya alól (ez el is hagyható):** Azokat a játékosokat, akik párban, kéz a kézben sétálnak, a katonák nem ejthetik fogságba. Csak azokat a résztvevőket, akik egyedül próbálnak boldogulni.

- Az a csoport nyer, amelyik elsőként **hibátlanul** megfejteti az üzenetet, és benyújtja azt a **játékvezetőknek.** A gyerekek kitalálhatják a hiányzó betűket, még akkor is, ha fennáll a kockázata, hogy tévednek.

Játéktér (10 csoport)



Fordítási kulcs (görög ábécé)

Görög ábécé

Forrásjegyzék

- Borítókép: **Clip art** a kiadó, a buch+musik ejw-service gmbh (Stuttgart) jóvoltából – www.ejw-buch.de **forrás: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; második, átdolgozott kiadás, 2002 © **buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Felsorolt képek/fájlok: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Rejtvény
Bizalom
Együttműködés
Csoport
Csapatmunka

Kor
Nincsenek elérhető adatok.

A résztvevők száma
Nincsenek elérhető adatok.

Biblia
Ez az információ hiányzik.

Időtartam
Nincsenek elérhető adatok.

Anyag
Szinte erőfeszítés nélkül

Fájl letöltés
Fájl letöltés elérhető

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Anyag

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/bizalom-vagy-arulas