

## Misteris X dvira?iu

Sekite Mister? X dvira?iu naudodami koordinates.

Žaidimo paaiškinimas:

Vaikai suskirstomi ? grupes (maždaug 5 vaikai + 1 vadovas). Kartu jie ieško pono X. Šis (nežinomas) asmuo keliauja dvira?iu. Kas 15 minu?i? grup?s vadovams trump?ja žinute koordinat?mis siun?iamos esamos buvimo vietos koordinat?s. Vaikai iššifruoja koordinates naudodamiesi žem?lapiu ir žem?lapio masteliu. Dabar pradedamas sekimas.

Istorinis kontekstas:

Š? žaidim? žaid?me ryšium su Juozapu, kai Potifaro žmona apkaltino Juozap?, kad jis prie jos priekabiavo (Pradžios 31, 1-19). Prieš žaidim? buvo teatras. Prieš pat Potifaro žmonos kaltinim? Juozapas iš?jo ir išvažiavo dvira?iu. Potifaras per žmon? sužino apie incident? ir paprašo jaun? pjav?j? (vaidinan?i? tarn?) surasti Juozap?, kad Potifaras gal?t? j? ?mesti ? kal?jim?.

Medžiaga:

- Dvira?iai
- Žem?lapis (po 1 kiekvienai grupei)
- Žem?lapio mastelis (1 grupei)
- Mobilusis telefonas su pri?mimo funkcija (1 grupei)

Stammheimo jaunimo klubas