YoungstarsWiki.org

PATEIKĖ
Hesi07

ON
2013-01-11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pasitikėjimas ar išdavystė



Šiame mįslių žaidime galima suvokti pasitikėjimo vertę ir išmokti dirbti komandoje.

Medžiagos

- Bazinių stočių ženklinimas (pvz., numeriai 1–10, skirti 10 grupėms)
- Lipdukai
- Rašikliai
- Raidės
- Lapas, skirtas raidėms klijuoti
- Vertimo raktas (žr. priedą)
- Išsamus pranešimas žaidimo vedėjui
- 1 didelis žaidimo lauko žemėlapis paaiškinimui (žr. priedą)
- Romos kareivių kostiumai
- 1 švilpukas, skirtas žaidimo pradžios ir pabaigos signalams
- Pirmosios pagalbos rinkinys

Pasirengimas

- Kiekvienai grupei padarykite graikų kalba parašyto pranešimo kopiją ir iškirpkite atskiras raides
- Ant kiekvienos raidės kortelės nugaros užrašykite grupės numerį
- Ant šių kortelių priekio užrašykite mažus skaičius, kad nustatytumėte jų tvarką
- Žaidimo aikštelės paruošimas
- Dalyvių supažindinimas su žaidimu

Galimas spektaklio įvadas

- Krikščionis susijaudinęs įbėga į sceną: „Mums, krikščionims, atėjo žinia! Tačiau pernelyg pavojinga visą žinią atnešti į mūsų susirinkimo vietą, nes romėnų kareiviai visur tyko kaip šnipai, bandydami atimti iš mūsų šią brangią žinią. Todėl ji buvo suskaidyta į atskiras raides, kurias turime sudėlioti teisinga tvarka.“

- Viena iš galimų žinučių galėtų būti:

  Krikščionims Romoje. Nebijokite piktų kareivių. Likite vieningi ir pasitikėkite Jėzumi, mūsų Viešpačiu. Ranką rankon su Jėzumi.

- Užduotis dalyviams: pervežkite raides ir iššifruokite graikų tekstą bazinėje stotyje.

Procedūra

Pastaba: *TToliau pateiktos instrukcijos skirtos žaidimui su 10 grupių! Tačiau žaidimą galima žaisti ir su mažesniu grupių skaičiumi. Tokiu atveju reikia atitinkamai pakoreguoti bazes/paskirstymo stotis ir romėnų kareivių skaičių.*

- **10 bazinių stočių**: Dalyviai žaidžia 10 grupių, kurių dydis yra kuo labiau vienodas. Kiekviena grupė turi bazinę stotį (pažymėtą numeriu), į kurią atneša savo raides. Vos tik atnešus pirmąsias raides, bet kuris grupės narys gali pradėti spręsti dėlionę. Jie turi susitarti tarpusavyje ir nuspręsti, kas klijuos raides, kas spręs dėlionę, o kas bėgs.

- **Pranešimas**: Raidžių reverse pažymėtas grupės numeris. Priekyje yra mažesnis skaičius, nurodantis raidės vietą pranešime. Tai graikų raidės, t. y. tuo metu Naujojo Testamento kalba vartotos raidės. Kiekviena grupė gauna vertimo raktą, kad galėtų išversti raides į vokiečių kalbą. Taip pat gauna lapą, kuriame gali klijuoti graikų raides teisinga tvarka ir po jomis įrašyti vokiečių raides.

- **4 paskirstymo stotys**: kiekvienoje paskirstymo stotyje yra vienodas kiekvienos grupės raidžių skaičius. Tai užtikrina, kad būtina aplankyti visas paskirstymo stotis; nė viena grupė neturi pranašumo ar nepalankios padėties dėl atstumo pėsčiomis. Mažesnių numerių raidžių sekos yra sąmoningai sumaišytos ir paskirstytos tarp paskirstymo punktų taip, kad nebūtų aišku, kurį numerį galima gauti kur. Aplink kiekvieną paskirstymo punktą yra 1 metro pločio nematomas **saugumo spindulys**, kurio ribose kareiviams neleidžiama sugauti dalyvių.

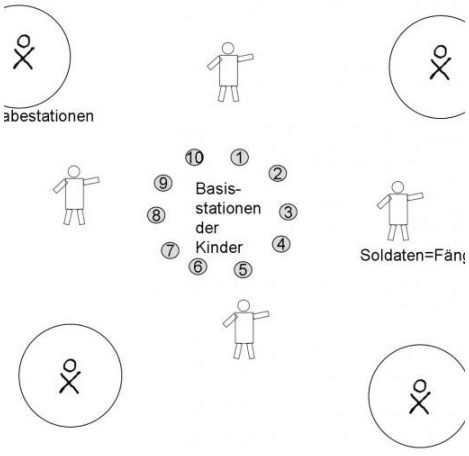
- **Slaptažodis**: Jeigu dabar visi (įskaitant romėnų kareivius) gautų po raidę paskirstymo stotyse, krikščionys būtų išduoti. Štai kodėl yra slaptažodis, kurį dalyviai naudoja, kad prisistatytų kaip įšventinti krikščionys. Slaptažodis yra: ***ICHTYS*** (= žuvis arba Jėzus Kristus, Dievo Sūnus, Gelbėtojas), lygiai toks pat, koks buvo to meto krikščionims. Žaidėjai laišką gauna tik ištarę slaptažodį ir savo grupės numerį. Vienu metu jie gali nešti tik vieną laišką, kurį vėliau privalo nunešti į bazinę stotį. Todėl bėgti iš vienos paskirstymo stoties į kitą draudžiama.

- **4 romėnų kareiviai** (gaudytojai ir šnipai): Kostiumais apsirengę organizatorių komandos nariai bando sulaikyti žaidėjus, keliaujančius tarp paskirstymo punktų ir bazių. Žaidėjai „sugauti“, kai juos paliečia, kaip ir žaidime „gaudynės“. Tada žaidėjai privalo atiduoti savo raidę. *(Vidinė taisyklė – dalyviams neatskleidžiama: kad žaidėjai turėtų galimybę užbaigti pranešimą, kareiviai, surinkę keletą raidžių, grąžina jas į paskirstymo stotį. Nesvarbu, į kurią paskirstymo stotį.)* Jei žaidėjas pagautas, jis gali iš karto grįžti į paskirstymo stotį ir pasiimti naują raidę. Jis neprivalo pirmiausia grįžti į bazinę stotį. Be to, kareiviai bando išgauti slaptažodį iš žaidėjų (pvz., jiems pataikaujant, duodant pažadus ir pan.), kurio, tikimasi, žaidėjai neatskleis!

- **Sugavimo taisyklės išimtis (taip pat gali būti praleista):** žaidėjai, einantys poromis susikibę už rankų, negali būti sugauti kareivių. Sugauti gali būti tik tie dalyviai, kurie bando eiti vieni.

- Laimi ta grupė, kuri pirmoji **be klaidų** iššifruos pranešimą ir pateiks jį žaidimo**vadovams.** Vaikai gali spėlioti trūkstamas raides, net jei yra rizika, kad jų spėjimas gali būti neteisingas.

„Playing Field“ (10 grupių)



Vertimo raktas (graikų abėcėlė)

Graikų abėcėlė

Šaltinių sąrašas

- Viršelis: **iliustracija** pateikta leidėjo „buch+musik ejw-service gmbh“, Štutgartas, malonės – www.ejw-buch.de **iš: „Jungscharleiter Grafik-CD plus“**; antrasis pataisytas leidimas, 2002 m. **© „buch+musik ejw-service gmbh“, Štutgartas**
- Pateiktos nuotraukos/failai: Theresa Kluding

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Mįslės
Pasitikėjimas
Bendradarbiavimas
Grupė
Komandinis darbas

Amžius
Duomenų nėra.

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Beveik be jokių pastangų

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/pasitikejimas-ar-isdavyste