

Gra ze ?ledzeniem



Dane:

- Grupa wiekowa od 7 do 14 lat
- Wokó? miasta
- Oko?o 7 g?ów
- Oko?o 1 godziny

Materia?y:

- Na?adowane telefony
- Odpowiednie ubranie - jak na skecz
- Ksi??ki
- Dwie p?ócienne torby

Zasady:

Po przeczytaniu rozdzia?u "Zasadzka" orientujemy si?, ?e Henry Phillips zdradza Williama Tyndale'a. Aby to odtworzy? zamieniamy to w przedstawienie. Dzieci dziel? si? na dwie dru?yny i reprezentuj? Sar?, która wytropi?a dwóch m??czyzn. Dwóch liderów, aby zagra? Henry'ego Phillipsa i Williama Tyndale'a, jeden lider dla policjanta i jeden lub dwóch liderów w zespole z dzie?mi. Szefowie odgrywaj?cy Henry'ego, Williama i policjanta wychodz? wcze?niej, gdy jeszcze wyja?niasz gr? dzieciom. Powinni wys?a? swoje po?o?enie do liderów w grupach, aby dzi?ki temu dzieci mog?y ich ?ledzi?.

Musisz znale??, tak jak w opowiadaniu, ciasne miejsce, w którym Tyndale zostanie schwytany. Powinni?cie wcze?niej ustawi? "biurko" Tyndale'a z ksi??kami i innymi tego typu materia?ami, poniewa? celem dzieci jest, gdy je znajd? i b?d? ?wiadkami porwania, wróci? do miejsca, w którym ustawili?cie biurko i ukry? rzeczy, tak jak zrobi?a to Sara w opowiadaniu.