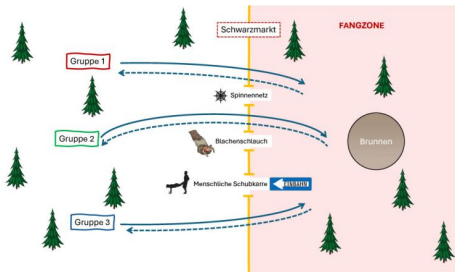


Gra terenowa: przynoszenie wody dla króla Dawida



Trzech bohaterów wyrusza na trudną misję. Król chce wody z terytorium wroga. Ile wody bohaterowie mogą znaleźć dla Dawida, nie dając się zapać?

Obrazek na okładce przedstawia plan gry.

Opis gry:

Istnieje trzy grupy, z których każda ma własną bazę. Każde dziecko otrzymuje kubek, który może być używany do transportu wody. Celem grupy jest przetransportowanie jak największej ilości "wody" ze studni do bazy podczas gry. Aby to zrobić, muszą jednak dotrzeć do studni, która znajduje się na terytorium wroga. Terytorium wroga jest wyraźnie oznaczone. (Do miasta można dostać się na trzy sposoby: Pajęczak: między dwoma drzewami rozciągnięta jest sieć z lin z różnymi otworami. Dzieci muszą przejść przez nią jako grupa, nie dotykając jej. Każde dziecko musi przejść przez inny otwór. Półciennatuba: Zawieszona jest półcienka tuba, która prowadzi przez mur miejski (to rozgraniczenie, np. za pomocą taśmy strachu). Poziom trudności można regulować wysokością. Czarny rynek: Na czarnym rynku można dostać się do miasta, przekupując kogoś. Lider jest odpowiedzialny za to stanowisko. Może zostać zapytany o takie rzeczy, jak wiedza o grupie morderczej lub otrzyma zadanie, takie jak zbieranie drewna na opa. W zamian dziecko może przekroczyć mury miasta. W mieście dzieci mogą czerpać wodę z fontanny do swoich kubków. Istnieją dwa warianty gry dla wody: Prawdziwa woda: odpowiednia na gorące dni Kamyki: odpowiednie na zimne dni Woda należy teraz przetransportować do własnej bazy. Istnieją dwa sposoby na wydostanie się z miasta: Kanał taczkowy: Tutaj dzieci muszą uformować ludzką taczkę zbyt daleko. Woda musi być transportowana przez taczkę. To znaczy, nie przez osobę trzymającą nogi. Tutaj wymagana jest kreatywność dzieci. W ten sposób należy pokonać pewien oznaczony odległość przez ścianę. Czarny rynek: Te same zasady, co opisane powyżej. Woda jest zbierana do pojemnika w bazie. W strefie miasta mogą znajdować się łapacze. Jeśli dziecko zostanie zapać przez lidera, musi oddać swoją wodę. Jeśli nie zebrało jeszcze wody, musi ponownie wejść do miasta.

Lista materiałów:

Taśma odstrasżająca (do oznaczania pól)Pojemnik (na podstawę i studnię)Półtło (na wieszaki)Liny (na pajęczynę)Woda / kamykiKubki

Historia biblijna:

Biblijna opowieść, która pasuje do tej gry, to historia, w której trzech bohaterowie czerpią wodę ze studni dla Dawida.Znajduje się ona w 1 Księdze Kronik 11:15-19

Źródło: Jungschar Dielsdorf