WYSŁANE PRZEZ
Hesi07

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Zaufanie czy zdrada



W tej grze logicznej można docenić znaczenie zaufania i nauczyć się współpracy w grupie.

Materiały

- Oznaczenie stacji bazowych (np. numery 1–10 dla 10 grup)
- Naklejki
- Długopisy
- Litery
- Arkusz do naklejania liter
- Klucz tłumaczeniowy (patrz załącznik)
- Pełna instrukcja dla prowadzącego grę
- 1 duża mapa boiska do wyjaśnienia zasad (patrz załącznik)
- Kostiumy rzymskich żołnierzy
- 1 gwizdek do sygnalizowania początku i końca gry
- Apteczka pierwszej pomocy

Przygotowanie

- Zrób kopię wiadomości w języku greckim dla każdej grupy i wytnij poszczególne litery
- Na odwrocie każdej kartki z literą napisz numer grupy
- Na przedniej stronie tych kart napisz małe cyfry, aby określić ich kolejność
- Przygotowanie pola gry
- Przeprowadź odprawę dla uczestników dotyczącą zasad gry

Możliwe wprowadzenie do sztuki

- Na scenę wbiega podekscytowany chrześcijanin: „Otrzymaliśmy wiadomość dla nas, chrześcijan! Jednak przeniesienie całej wiadomości do naszego miejsca spotkań jest zbyt niebezpieczne, ponieważ rzymscy żołnierze czają się wszędzie niczym szpiedzy, próbując odebrać nam tę cenną wiadomość. Dlatego została ona pocięta na pojedyncze litery, które musimy ułożyć we właściwej kolejności”.

- Jedną z możliwych treści wiadomości mogłaby być:

  Do chrześcijan w Rzymie. Nie bójcie się złych żołnierzy. Trzymajcie się razem i ufajcie Jezusowi, naszemu Panu. Ręka w rękę z Jezusem.

- Zadanie dla uczestników: Przenieście litery i rozszyfrujcie tekst grecki w stacji bazowej.

Procedura

Uwaga: *TPoniższe instrukcje dotyczą gry z udziałem 10 grup! Gra może jednak odbywać się również z mniejszą liczbą grup. Należy odpowiednio dostosować liczbę stacji bazowych/dystrybucyjnych oraz liczbę rzymskich żołnierzy.*

- **10 stacji bazowych**: Uczestnicy grają w 10 grupach, które powinny być możliwie jak najbardziej wyrównane pod względem liczebności. Każda grupa ma swoją stację bazową (oznaczoną numerem), do której przynosi swoje litery. Gdy tylko pojawią się pierwsze litery, dowolni członkowie grupy mogą zacząć układać układankę. Muszą się zorganizować i zdecydować, kto będzie przyklejał litery, kto będzie układał układankę, a kto będzie biegł.

- **Wiadomość**: Litery są oznaczone na odwrocie numerem grupy. Z przodu znajduje się mniejsza cyfra wskazująca kolejność litery w wiadomości. Są to litery greckie, tj. w języku Nowego Testamentu z tamtych czasów. Każda grupa otrzymuje klucz do tłumaczenia liter na język niemiecki. Otrzymuje również arkusz, na którym może przykleić greckie litery w prawidłowej kolejności i wpisać pod nimi niemieckie odpowiedniki.

- **4 punkty dystrybucji**: Każdy punkt dystrybucji posiada taką samą liczbę liter z każdej grupy. Gwarantuje to, że należy odwiedzić każdy punkt dystrybucji; żadna grupa nie ma przewagi ani nie jest w gorszej sytuacji ze względu na odległość do pokonania. Sekwencje liter o niższych numerach są celowo pomieszane i rozdzielone między punkty dystrybucji, tak aby nie było jasne, który numer można uzyskać w danym miejscu. Wokół każdego punktu dystrybucji znajduje się niewidoczny **promień bezpieczeństwa** o średnicy 1 metra, w obrębie którego żołnierze nie mogą łapać uczestników.

- **Hasło**: Gdyby wszyscy (w tym rzymscy żołnierze) otrzymali literę w punktach dystrybucji, chrześcijanie zostaliby zdradzeni. Dlatego istnieje hasło, którego uczestnicy używają, aby zidentyfikować się jako wtajemniczeni chrześcijanie. Hasło brzmi: ***ICHTYS*** (= ryba, czyli Jezus Chrystus, Syn Boży, Zbawiciel), tak samo jak w przypadku ówczesnych chrześcijan. Gracze otrzymują list dopiero po podaniu hasła i numeru swojej grupy. Mogą nosić przy sobie tylko jeden list na raz, który następnie muszą zanieść do stacji bazowej. Bieganie od jednej stacji

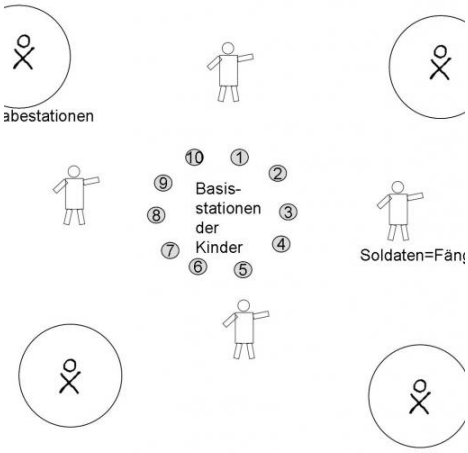
dystrybucyjnej do drugiej jest zatem zabronione.

- **4 rzymscy żołnierze** (pobytnicy i szpiedzy): Przebrani pracownicy organizatorów próbują przechwycić graczy w drodze między punktami dystrybucji a bazami. Gracze są „złapani” poprzez dotknięcie, tak jak w zabawie w berka. Następnie gracze muszą oddać swoją literę. *(Zasada wewnętrzna – nieujawniana uczestnikom: aby dać im szansę na skompletowanie wiadomości, żołnierze po zebraniu kilku liter zwracają je do stacji dystrybucyjnej. Nie ma znaczenia, do której stacji dystrybucyjnej.)* Jeśli gracz zostanie złapany, może natychmiast wrócić do stacji dystrybucyjnej, aby odebrać nową literę. Nie muszą najpierw wracać do stacji bazowej. Ponadto żołnierze próbują wywabić hasło od graczy (np. schlebiając im, składając obietnice itp.), którego gracze, miejmy nadzieję, nie ujawnią!

- **Wyjątek od zasady schwytania (można go również pominąć):** Gracze idący parami, trzymając się za ręce, nie mogą zostać schwytani przez żołnierzy. Dotyczy to wyłącznie uczestników, którzy próbują działać samodzielnie.

- **Wygrywa** grupa, która jako pierwsza **bezbłędnie** rozszyfruje wiadomość i przekaże ją **organizatorom** gry**.** Dzieci mogą zgadywać brakujące litery, nawet jeśli istnieje ryzyko, że ich domysł okaże się błędny.

Playing Field (10 grup)



Klucz tłumaczenia (alfabet grecki)

Alfabet grecki

Wykaz źródeł

- Zdjęcie na okładce: **grafika** udostępniona przez wydawnictwo buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart – www.ejw-buch.de **, źródło: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; drugie poprawione wydanie z 2002 r. **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Wymienione obrazy/pliki: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zagadki
Zaufanie
Współpraca
Grupa
Praca zespołowa

Wiek
Brak dostępnych danych.

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Prawie bez wysiłku

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/zaufanie-czy-zdrada