

Gdzie jest Jezus?



Użyj mapy, aby pomóc rodzicom Jezusa odnaleźć Jezusa, który "zgubił się" w terenie.

Dane gry

- **Wiek:** od 7 lat
- **Liczba:** do wyboru 20-80 (w zależności od liczby grup)
- **Teren:** do wyboru, łąka, las z widocznymi ścieżkami lub leśnymi chatami
- **Zarządzenie:** 2 liderów gry zajmuje się wszystkim i koordynuje, Mary i Joseph sprawdzają czy jest ci planu
- **Czas trwania:** ok. 1 godziny (może być wydłużony/kontrolowany przez wariacje)

Cel gry

Użyj mapy, aby pomóc rodzicom Jezusa odnaleźć Jezusa, który "zgubił się" w terenie.

Przygotowanie

Przygotowanie mapy

- Narysuj mapę obszaru zabawy na papierze pakowym (lub podobnym). Najlepiej z widocznymi punktami, takimi jak leśne chaty, rozwidlenia ścieżek, duże kamienie itp., które dzieci mogą łatwo rozpoznać! (Zobacz krokodyla)
- Ścieżka z placu zabaw do Jezusa jest narysowana w różnych kolorach w zależności od liczby grup. (Np. 3 grupy = 3 kolory)
- Mapa jest teraz pocięta na (3) części (w zależności od liczby grup).
- Każda część jest teraz ponownie losowo rozcinana (w stylu puzzli).

Wskazówka

Uwaga: Jeśli pada deszcz, należy używać papieru plastykowanego lub bezpożadnego plastiku budowlanego (firmy Jumbo lub Coop), który jest nieco grubszy.

Historia

Jezus był ze swoimi rodzicami w Betleem w Jerozolimie. Rodzice wracają do domu i nie zdają sobie sprawy, że Jezus zaginął. Wracają i szukają go wszędzie!

Biblia, Ewangelia Łukasza 2, 43-46

Wyzwanie:

Sędzi Betleemczycy nie chcą nas w Betleem i próbują nas przegonić (Łapacze).

Rozgrywka

- Elementy planszy są losowo rozmieszczone na polu.
- Każda grupa ma swój kolor. Szukają kawałków planki na polu, niezależnie od koloru.
- Gracz wraca do swojej bazy z kawałkiem planszy (tylko 1 kawałek może być transportowany na raz). Kawałki w kolorze grupy mogą być zamienione bezpośrednio. Możesz zamienić elementy w kolorze "przeciwnika" na jeden z własnych u rozdajcego.
- Jeśli grupa posiada wszystkie elementy mapy, musi pokazać swój element mapy Maryi i Józefowi w Betleem.
- Oczywiście wszystkie grupy muszą zdobyć kompletną mapę i odnaleźć Jezusa.
- Kupcy mogą mieć na to wpływ.
- Łapacze mogą mieć na to wpływ.
- W strefie przechwytywania można zostać zatrzymanym przez stuknięcie w plecy. O tym, kto wygra, decyduje gra "kamień-papier-nożyce". Daje to równe szanse młodszym i starszym graczom. Ten, kto przegra, musi oddać swoją kartę. (Jeśli liderzy są łapaczami, NIE powinni mieć kawałka karty, w przeciwnym razie dzieci będą "gonić" liderów zamiast koncentrować się na ich zbieraniu i transportowaniu)

Zakończenie gry

Kiedy wszystkie grupy mają już swój cząstek planu, potrzebne są "umiejętności teatralne" liderów. Muszą zacząć i przyznać, że znajdziemy Jezusa tylko wtedy, gdy wszyscy będziemy trzymać się razem i połączymy elementy planu.

Wszyscy wyruszamy na poszukiwanie Jezusa.

Wersja 1

Znajdujemy Go (lider wciela się w Jezusa). Wykonalne w zależności od biblijnego poglądu.

Wersja 2

W miejscu docelowym znajdujemy notatkę z informacją, że Jezus wrócił już do domu, ale zostawił dla nas "przekaz". Jemy przekaz razem.

Warianty

- Kapacze mogą być liderami lub dziećmi.
 - Liderzy mogą lepiej kierować grą.
 - Dla dzieci wspaniale się nawzajem mogą być świetnymi zabawami.
- W zależności od przebiegu gry, rozdawcy mogą poprosić o 2 lub więcej pionów przeciwnika w zamian za jeden.
- Maryja i Józef mogą być równie zwykłymi liderami.
- Kupcy nie muszą być nieruchomi, mogą również poruszać się po polu gry. Powinni być jednak oznaczeni opaską lub czymś podobnym!
- Droga do "Jezusa" może być dłuższa lub krótsza.
- Modlitwa może być również zintegrowana z "długim" przekazem do Jezusa. Następnie ostatni odcinek i przekaz.

Materiał

Kawałek Co

1	Karta pocięta na 3 częścià 3 części pocięte na małe kawałki
1-3	Przezroczysta taśma klejąca do sklejenia planu
div	Taśma odstraszająca ptaki do oznaczenia bazy, dealera lub strefy przechwytywania
ev	Przekaz dla celu z mapy
ev	Przebrania dla Marii i Józefa

Źródło odniesienia

Obrazek na okładce: Clipart dzięki uprzejmości wydawcy buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de z: Jungscharleiter Grafik-CD plus; Wydanie drugie poprawione 2002 r
© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart