

## Joc cu urm?rire



Date:

- Grupa de v?rst? între 7 ?i 14 ani
- În jurul ora?ului
- Aproximativ 7 capete
- Aproximativ 1 or?

Materiale:

- Telefoane înc?rcate
- Îmbr?c?minte adecvat? - ca pentru o scenet?
- C?r?i
- Dou? gen?i de pânz?

Reguli:

Dup? ce citim capitolul "Ambuscada", ne d?m seama c? Henry Phillips îl tr?deaz? pe William Tyndale. Pentru a reconstitui acest lucru, îl transform?m într-o pies? de teatru. Copiii se împart în dou? echipe ?i o reprezint? pe Sarah, care i-a urm?rit pe cei doi b?rba?i. Doi lideri care s?-i joace pe Henry Phillips ?i William Tyndale, un lider pentru poli?ist ?i unul sau doi lideri în echip? cu copiii. ?efii care îi vor juca pe Henry, William ?i poli?istul pleac? înainte, în timp ce înc? le explica?i jocul copiilor. Ace?tia ar trebui s? trimit? loca?ia lor liderilor din grupuri, astfel încât, prin aceasta, copiii s? le poat? da de urm?.

Trebuie s? g?si?i, ca în poveste, un loc strâmt pentru ca Tyndale s? fie capturat. Ar trebui s? aranja?i în prealabil "biroul" lui Tyndale cu c?r?i ?i alte materiale de acest fel, deoarece scopul copiilor este ca, atunci când le vor g?si ?i vor asista la r?pire, s? se întoarc? în locul unde a?i aranjat biroul ?i s? ascund? lucrurile, a?a cum a f?cut Sarah în poveste.