SUBMITTED BY
Hesi07

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Dôvera alebo zrada



V tejto hre s hádankami si uvedomíte hodnotu dôvery a naučíte sa spolupracovať ako skupina.

Materiály

- Označenie základných staníc (napr. čísla 1–10 pre 10 skupín)
- Nálepky
- Perá
- Písmená
- List na nalepovanie písmen
- Kľúč prekladov (pozri prílohu)
- Kompletný text pre vedúceho hry
- 1 veľká mapa ihriska na vysvetlenie (pozri prílohu)
- Kostýmy pre rímskych vojakov
- 1 píšťalka na signalizovanie začiatku a konca hry
- Lekárnička

Príprava

- Pre každú skupinu si pripravte kópiu správy v gréčtine a vystrihnite jednotlivé písmená
- Na zadnú stranu každej kartičky s písmenom napíšte číslo skupiny
- Na prednú stranu týchto kariet napíšte malé čísla, aby ste určili ich poradie
- Príprava ihriska
- Informujte účastníkov o pravidlách hry

Možný úvod k hre

- Na javisko vbehne rozrušený kresťan: „Prišla správa pre nás kresťanov! Je však príliš nebezpečné priniesť celú správu na naše miesto stretnutia, pretože rímski vojaci číhajú všade ako špióni a snažia sa nám túto vzácnu správu odobrať. Preto bolo rozrezané na jednotlivé písmená, ktoré musíme poskladať do správneho poradia.“

- Jedno z možných posolstiev by mohlo znieť:

  Kresťanom v Ríme. Nebojte sa zlých vojakov. Zostaňte jednotní a dôverujte Ježišovi, nášmu Pánovi. Ruka v ruke s Ježišom.

- Úloha pre účastníkov: Prevezmite písmená a dešifrujte grécky text na základnej stanici.

Postup

Poznámka: *TNasledujúce pokyny vychádzajú z hry s 10 skupinami! Hru je však možné hrať aj s menším počtom skupín. V takom prípade je potrebné prispôsobiť základné/distribučné stanice a počet rímskych vojakov.*

- **10 základných staníc**: Účastníci hrajú v 10 skupinách, ktoré sú čo najviac rovnako veľké. Každá skupina má základňu (označenú číslom), na ktorú prinášajú svoje písmená. Hneď ako dorazia prvé písmená, ktoríkoľvek členovia skupiny môžu začať pracovať na skladačke. Musia sa zorganizovať a rozhodnúť, kto bude nalepovať písmená, kto bude riešiť skladačku a kto bude behať.

- **Správa**: Písmená sú na zadnej strane označené číslom skupiny. Na prednej strane je menšie číslo označujúce poradie písmena v správe. Ide o grécke písmená, t. j. v jazyku Nového zákona v tej dobe. Každá skupina dostane prekladový kľúč na preklad písmen do nemčiny. Dostane tiež list, na ktorý môže nalepiť grécke písmená v správnom poradí a pod ne napísať nemecké písmená.

- **4 distribučné stanice**: Každá distribučná stanica má rovnaký počet písmen z každej skupiny. Tým je zaistené, že je potrebné navštíviť každú distribučnú stanicu; žiadna skupina nemá výhodu ani nevýhodu vzhľadom na vzdialenosť, ktorú musí prejsť pešo. Sekvencie písmen s nižšími číslami sú zámerne premiešané a rozdelené medzi distribučné stanice tak, aby nebolo jasné, ktoré číslo sa dá získať kde. Okolo každej distribučnej stanice je neviditeľný **bezpečnostný okruh** s polomerom 1 meter, v ktorom vojaci nesmú účastníkov chytiť.

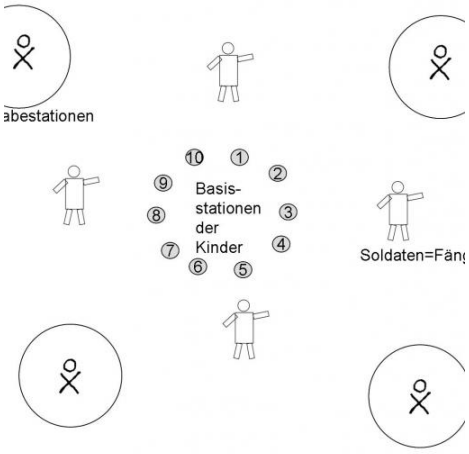
- **Heslo**: Ak by teraz každý (vrátane rímskych vojakov) dostal písmeno na distribučných staniciach, kresťania by boli zradení. Preto existuje heslo, ktorým sa účastníci identifikujú ako zasvätení kresťania. Heslo znie: ***ICHTYS*** (= ryba, alebo Ježiš Kristus, Syn Boží, Spasiteľ), rovnako ako to bolo v prípade kresťanov v tej dobe. Hráči dostanú list až po vyslovení hesla a čísla svojej skupiny. Môžu niesť len jeden list naraz, ktorý musia následne odniesť na základňu. Behať z jednej distribučnej stanice na druhú je preto zakázané.

- **4 rímski vojaci** (lovci a špióni): Členovia personálu v kostýmoch sa snažia zastaviť hráčov na ceste medzi distribučnými stanicami a základňami. Hráči sú „chytení“ dotykom, rovnako ako v hre na naháňačku. Hráči musia následne odovzdať svoje písmeno. *(Vnútorné pravidlo – nezverejnené účastníkom: Aby mali šancu dokončiť správu, vojaci po nazbieraní niekoľkých písmen vrátia písmená na distribučnú stanicu. Nezáleží na tom, na ktorú distribučnú stanicu.)* Ak je hráč chytený, môže sa ihneď vrátiť na distribučnú stanicu a vyzdvihnúť si nové písmeno. Nemusia sa najskôr vrátiť na základňu. Okrem toho sa vojaci snažia z hráčov vylákať heslo (napr. lichotením, sľubmi atď.), ktoré hráči, dúfajme, neprezradia!

- **Výnimka z pravidla o zajatí (môže sa aj vynechať):** Hráči, ktorí kráčajú ruka v ruke v pároch, nemôžu byť zajatí vojakmi. Len tí účastníci, ktorí sa snažia ísť na vlastnú päsť.

- **Vyhráva** skupina, ktorá ako prvá **bezchybne** dešifruje správu a odovzdá ju**vedúcim** hry**.** Deti môžu hádať chýbajúce písmená, aj keď existuje riziko, že ich odhad bude nesprávny.

Hracie pole (10 skupín)



Prekladový kľúč (grécká abeceda)

Grécka abeceda

Zoznam zdrojov

- Obrázok na obálke: **Klipart** s láskavým súhlasom vydavateľstva buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart – www.ejw-buch.de **z publikácie: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; druhé revidované vydanie 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Uvedené obrázky/súbory: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Hádanky
Dôvera
Spolupráca
Skupina
Tímová práca

Vek
Údaje nie sú k dispozícii.

Počet účastníkov
Údaje nie sú k dispozícii.

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
Údaje nie sú k dispozícii.

Materiál
Takmer bez námahy

Stiahnutie súboru
Súbor na stiahnutie k dispozícii

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/dovera-alebo-zrada