SUBMITTED BY
Hesi07

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Доверие или предателство



В тази игра с загадки участниците осъзнават значението на доверието и се научават да работят заедно като група.

Материали

- Маркиране на базовите станции (например, номера от 1 до 10 за 10 групи)
- Стикери
- Химикалки
- Букви
- Лист за залепване на буквите
- Ключ за превод (виж приложението)
- Пълно съобщение за водещия на играта
- 1 голяма карта на игралното поле за обяснение (виж приложението)
- Костюми за римските войници
- 1 свирка за сигнализиране на началото и края на играта
- Аптечка за първа помощ

Подготовка

- Направете копие на съобщението на гръцки език за всяка група и изрежете отделните букви
- Напишете номера на групата на гърба на всяка карта с буква
- Напишете малки номера на лицевата страна на тези карти, за да определите реда им
- Подготовка на игралното поле
- Инструктиране на участниците за играта

Възможно въведение към пиесата

- Един християнин нахлува на сцената, развълнуван: „Пристигна послание за нас, християните! Но е твърде опасно да донесем цялото послание до мястото ни за събрания, защото римските войници дебнат навсякъде като шпиони, опитвайки се да ни отнемат това ценно послание. Ето защо то е било разрязано на отделни букви, които трябва да подредим в правилния ред.“

- Едно възможно послание би могло да бъде:

  Към християните в Рим. Не се страхувайте от злите войници. Останете единни и се уповавайте на Исус, нашия Господ. Ръка за ръка с Исус.

- Задача за участниците: Пренесете буквите и разшифровайте гръцкия текст в базовата станция.

Процедура

Забележка: *TСледващите инструкции са за игра с 10 групи! Играта обаче може да се играе и с по-малко групи. Базовите/разпределителните станции и броят на римските войници трябва да се коригират съответно.*

- **10 бази**: Участниците играят в 10 групи, които са възможно най-равномерни по брой. Всяка група има базова станция (обозначена с номер), към която носи буквите си. Веднага щом пристигнат първите букви, всеки член на групата може да започне да работи по пъзела. Те трябва да се организират и да решат кой ще залепва буквите, кой ще решава пъзела и кой ще тича.

- **Съобщение**: Буквите са маркирани на гърба с номера на групата. Отпред има по-малък номер, който показва реда на буквата в съобщението. Това са гръцки букви, т.е. на езика на Новия завет от онова време. Всяка група получава ключ за превод, с който да преведе буквите на немски. Тя получава също така лист, върху който може да подреди гръцките букви в правилния ред и да напише немските букви под тях.

- **4 разпределителни пункта**: Всеки разпределителен пункт разполага с еднакъв брой букви от всяка група. Това гарантира, че всеки разпределителен пункт трябва да бъде посетен; никоя група няма предимство или недостатък въз основа на разстоянието, което трябва да измине пеша. Поредиците от букви с по-ниски номера са умишлено разбъркани и разпределени между разпределителните пунктове, така че да не е ясно коя цифра може да бъде получена къде. Около всеки разпределителен пункт има невидим **радиус на безопасност** от 1 метър, в рамките на който на войниците не е позволено да хващат участниците.

- **Парола**: Ако всички (включително римските войници) получаваха по една буква на разпределителните станции, християните щяха да бъдат предадени. Ето защо има парола, която участниците използват, за да се идентифицират като посветени християни. Паролата е: ***ICHTYS*** (= риба, или Исус Христос, Син Божий, Спасител), точно както е била за

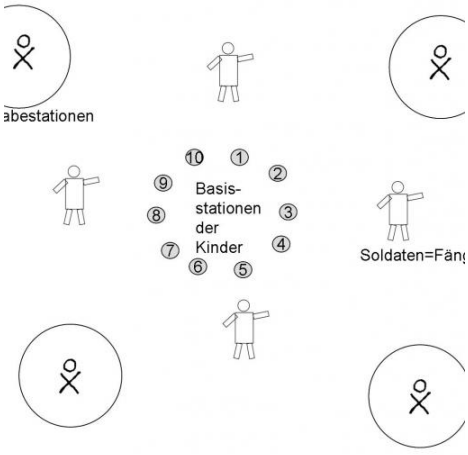
християните от онова време. Играчите получават писмо едва след като кажат паролата и номера на групата си. Те могат да носят само по едно писмо наведнъж, което след това трябва да занесат до базовата станция. Затова е забранено да се тича от една разпределителна станция до друга.

- **4 римски войници** (залавящи и шпиони): Сътрудниците в костюми се опитват да пресекат пътя на играчите по време на движението им между разпределителните станции и базовите станции. Играчите се „залавят“ чрез докосване, точно както в играта на гоненица. След това играчите трябва да предадат буквата си. *(Вътрешно правило — не се разкрива на участниците: за да им се даде шанс да завършат съобщението, войниците връщат буквите в разпределителна станция, след като съберат няколко. Няма значение в коя разпределителна станция.)* Ако даден играч бъде хванат, той може веднага да се върне в разпределителна станция, за да вземе нова буква. Не е необходимо първо да се връщат в базовата станция. Освен това войниците се опитват да измъкнат паролата от играчите (например чрез ласкателства, обещания и т.н.), която, да се надяваме, играчите няма да разкрият!

- **Изключение от правилото за залавяне (може и да се пропусне):** Играчите, които вървят ръка за ръка по двойки, не могат да бъдат заловени от войниците. Само участниците, които се опитват да действат самостоятелно.

- **Печели** групата, която първа декодира съобщението **без грешки** и го предаде на **ръководителите** на играта**.** Децата могат да отгатват липсващи букви, дори ако съществува риск предположението им да е грешно.

Игрално поле (10 групи)



Ключ за превод (гръцка азбука)

Гръцката азбука

Списък с източници

- Изображение на корицата: **Клип-арт**, предоставен от издателя buch+musik ejw-service gmbh, Щутгарт – www.ejw-buch.de **от: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Второ преработено издание 2002 г. **© buch+musik ejw-service gmbh, Щутгарт**
- Изброени изображения/файлове: Тереза Клудинг

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Загадки
Доверие
Сътрудничество
Група
Работа в екип

Възраст
Няма налични данни.

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Почти без усилие

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Възраст
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/doverie-ili-predatelstvo