

Gra ze śledzeniem



Dane:

- Grupa wiekowa od 7 do 14 lat
- Wokół miasta
- Około 7 głów
- Około 1 godziny

Materiały:

- Naładowane telefony
- Odpowiednie ubranie - jak na skecz
- Książki
- Dwie płócienne torby

Zasady:

Po przeczytaniu rozdziału "Zasadzka" orientujemy się, że Henry Phillips zdradza Williama Tyndale'a. Aby to odtworzyć zamieniamy to w przedstawienie. Dzieci dzielą się na dwie drużyny i reprezentują Sarę, która wytropiła dwóch mężczyzn. Dwóch liderów, aby zagrać Henry'ego Phillipsa i Williama Tyndale'a, jeden lider dla policjanta i jeden lub dwóch liderów w zespole z dziećmi. Szefowie odgrywający Henry'ego, Williama i policjanta wychodzą wcześniej, gdy jeszcze wyjaśniasz grę dzieciom. Powinni wysłać swoje położenie do liderów w grupach, aby dzięki temu dzieci mogli ich śledzić.

Musisz znaleźć, tak jak w opowiadaniu, ciasne miejsce, w którym Tyndale zostanie schwytany. Powinniście wcześniej ustawić "biurko" Tyndale'a z książkami i innymi tego typu materiałami, ponieważ celem dzieci jest, gdy je znajdą i będą świadkami porwania, wrócić do miejsca, w którym ustawiliście biurko i ukryć rzeczy, tak jak zrobiła to Sara w opowiadaniu.