



Opisy zadań

Rozdział 1 - Daniel

Poziom 1 (6-8 lat)

Zadanie 1

Opis

Jest to mini-gra rozgrywana na stronie internetowej. Zadaniem mentorów jest tutaj zaangażować dzieci i wprowadzić je do gry, pozwolić im wybrać, gdzie kliknąć, aby poczuły się aktywnymi uczestnikami, a nie tylko biernymi słuchaczami. Po przejściu gry dzieci będą mogły obejrzeć pierwszy film.

Jak grać

W tej grze należy znaleźć kolory, które do siebie pasują i podłączyć kable do odpowiednich portów. Na początku wszystkie porty wyglądają tak samo, ale po kliknięciu na nie ukazuje się ukryty pod spodem kolor. Następnie należy kliknąć punkt połączenia po przeciwnej stronie i znaleźć pasujący kolor. Od różowego do różowego, od niebieskiego do niebieskiego itd. Działa to jak w klasycznych memory, w których odkrywa się dwa obrazki naraz, aż znajdzie się dwa takie same. Kabel nabiera koloru po znalezieniu dwóch odpowiednich portów. Gdy kabel jest podłączony do portu tego samego koloru, pojawia się iskra. Można wtedy przejść do następnego kabla. Gra kończy się, gdy wszystkie kable są podłączone do właściwego portu.

Zadanie 2

Opis

„Zbliżcie się do Boga, a zbliży się do was.” Jakuba 4, 8

Zadaniem dzieci jest pomóc Jackowi i Ginie zrozumieć, co oznacza ten werset. Dzieci dostaną osiem obrazków, które symbolizują osiem rzeczy, które albo pomagają nam zbliżyć się do Boga, albo nie. Pierwszą częścią zadania jest zdobycie obrazków, co można zrobić przeciągając je nad ścianą i rozmowa o każdym z nich. Dzieci powinny umieścić obrazki w kategorii „pomaga” lub „nie pomaga” w zależności od tego, czy to, co przedstawiają pomaga nam zbliżyć się do Boga, czy nie. Po rozmieszczeniu wszystkich obrazków należy policzyć, ile obrazków było „pomocnych”. Numer ten trzeba wprowadzić na stronie internetowej i obrazki pojawią się na ekranie. Kolejną częścią zadania będzie posortowanie zdjęć. Gdy to będzie zrobione, podróż może być kontynuowana.

Pomaga

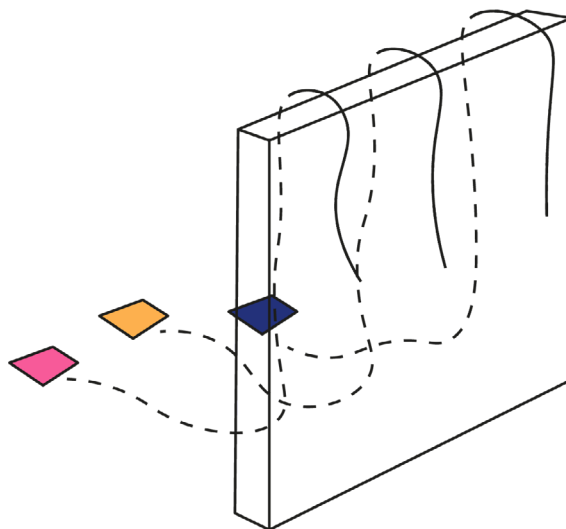
- Modlitwa
- Czytanie Biblii
- Zachować czyste serce
- Wybierać to, co dobre

Nie pomaga

- Kłótnia
- Kradzież
- Bycie bardzo niezadowolonym
- Obmowa

Sprzęt

- 8 obrazków (wydrukowanych i zalaminowanych)
- Sznurek
- Ściana (z materiału, drewna albo czegoś podobnego)
- 2 pudełka z napisami „Pomaga” i „Nie pomaga”



Przygotowanie

1. Wydrukuj obrazki i, jeśli to możliwe, zalaminuj je.
2. W każdym obrazku zrób dziurkę i przewiąż przez nią sznurek.
3. Zrób „ścianę” wieszając koc albo inny materiał albo stawiając ścianę z drewna albo płyty.
4. Połóż obrazki po jednej stronie ściany, tak żeby dzieci ich nie widziały.
5. Przeciągnij sznurek z każdego obrazka na tą stronę ściany, którą dzieci widzą. Sznurki muszą być rozdzielone, żeby dzieci mogły ciągnąc za sznurek przeciągnąć łatwo obrazek nad ścianą.
6. Przygotuj 2 pudełka pisząc „Pomaga” na jednym i „Nie pomaga” na drugim.

Przebieg zadania

1. Przygotujcie ścianę i obrazki już wcześniej i trzymajcie je w pobliżu. Kiedy nadejdzie czas na to zadanie, wyciągnijcie ścianę do dzieci i przeczytajcie werset.
2. Następnie wytłumaczcie, że są rzeczy, które mogą nam pomóc zbliżyć się do Boga i inne, które w tym nie pomagają. Za ścianą jest wiele rzeczy i potrzebujecie pomocy dziecka, które może podejść i pociągnąć za sznurek. Dziecko podchodzi, przeciąga sznurek, dostaje obrazek i siada na swoje miejsce.
3. Porozmawiajcie z dziećmi o tym, co dany obrazek symbolizuje i czy może to nam pomóc zbliżyć się do Boga, czy nie. Razem dochodzicie do jednego wniosku, w której kategorii trzeba położyć obrazek. Włóżcie obrazek do odpowiedniego pudełka i poproście kolejne dziecko o podejście do ściany.
4. W ten sposób powtarzacie cały proces aż przeciągnięte będzie całe 8 obrazków i o wszystkich porozmawiacie i włożycie do odpowiedniego pudełka.
5. Poproście dzieci, żeby wam pomogły i policzcie obrazki, które są w kategorii/pudełku „Pomaga”. Tą liczbę musicie wpisać na stronie internetowej. Wszystkie obrazki wyświetlą się wtedy na stronie i razem z dziećmi możecie przeciągnąć te obrazki, które pomagają na linię na dole. Kiedy to zrobicie zadanie będzie wykonane.

Zadanie 3

Opis

W tym zadaniu dzieci muszą zgromadzić energię, aby pomóc Jackowi i Ginie kontynuować podróż. Energia gromadzona jest w postaci butelek z zielonym płynem, z których należy napełnić wiadra. Kiedy w wiadrze zgromadzone jest wystarczająco dużo energii, pojawia się balon. W balonie znajduje się notatka z historią Noego. W tej historii wspomnianych jest 14 gatunków zwierząt. Zadaniem dzieci jest policzenie gatunków zwierząt wymienionych w opowieści. Kiedy będą miały odpowiednią liczbę, mogą ją wpisać i kontynuować podróż.

Sprzęt

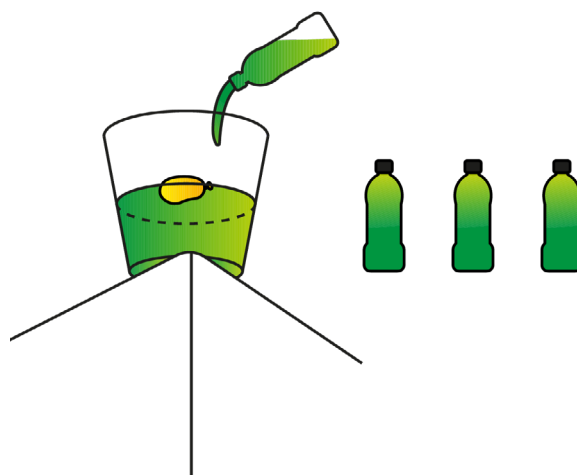
- Wiadro (10 litrowa, nie może być przezroczyste)
- Puste plastikowe butelki (7 dużych (1,5 litrów) lub 20 małych (0,5 litra))
- Zielony barwnik spożywczy lub inny barwnik
- Balon
- Karteczka z historią Noego ze str 25 (do wydrukowania)
- Igła
- Kartki
- Kredki

Przygotowanie

1. Napełnijcie butelki wodą i dodajcie do niej barwnik. Schowajcie butelki w całym pomieszczeniu. Niektóre powinny być trochę widoczne, ale inne możecie schować tak, żeby było trudno je znaleźć.
2. Wydrukujcie historię o Noem i włóżcie ją do balona (Załącznik 1). Nadmuchajcie balon na wielkość pomarańczy i włóżcie do wiadra.
3. Połóżcie wiadro tak, aby było powyżej poziomu głowy. Może to być np. na wysokim stole. Dzieci nie mogą zobaczyć, że we wiadrze jest balon.
4. Wyciągnijcie kartki i kredki. Dzieci mogą na nich notować liczbę zwierząt w historii.

Przebieg zadania

1. Zbierzcie wszystkie dzieci wokół wiadra i powiedzcie, że musicie wypełnić całe wiadro energią, zanim będziecie mogli kontynuować grę. Zapytajcie dzieci, czy widzą w pokoju coś, czego można by użyć do napełnienia wiadra. Niektóre dzieci na pewno powiedzą, że widzą kilka butelek zielonej wody. Powiedzcie im, że w pokoju jest x liczba butelek (podajcie im liczbę) z zieloną wodą i że ich zadaniem jest ich zebranie. Powiedzcie: gotowi, do startu, start! Jeśli będzie im trudno znaleźć wszystkie butelki, możecie dać im wskazówki, gdzie się znajdują.
2. Kiedy wszystkie butelki zostaną znalezione, stańcie znów wokół wiadra. Dzieci ustawiają się w kolejce i każdy może wlać trochę wody do wiadra; tutaj prawdopodobnie będziecie musieli im pomóc, ponieważ wiadro będzie dość wysoko. Dopilnujcie, żeby wszystkie dzieci mogły coś wlać do wiadra. Jak wiadro będzie prawie pełne, to pojawi się balon.
3. Kiedy balon się pojawi, musicie udawać zaciekawionych i zaskoczonych. Poproście jedno z dzieci, żeby wyjęło balon z wiadra- wtedy pewnie zauważy, że coś jest w środku. Zapytajcie, czy mają jakieś pomysły, jak wyciągnąć to, co jest w środku. Dajcie dzieciom wyzwanie, żeby same pękły balon. Jeśli im się nie uda, możecie wyjąć igłę i im pomóc.
4. Kiedy wyciągniecie karteczkę, zbierzcie wszystkie dzieci i przeczytajcie opis zadania na notatce.
5. Wyjmijcie kartki i kredki i powiedzcie dzieciom, że mogą ich użyć do zapisania liczby gatunków zwierząt w opowiadaniu. Zanim zaczniecie czytać historię Noego, dobrze jest zapytać dzieci, czy znają Noego i czy wiedzą dlaczego był przykładem wiary w Boga. Powiedzcie, żeby uważnie słuchały i przeczytajcie historię na kartce.
6. Liczba zwierząt, które powinny naliczyć dzieci, to 14. Jeśli nie są w stanie zrobić tego same, musicie im pomóc. Gdy będą miały odpowiedź, możecie wpisać kod i zadanie będzie rozwiązane.



Obrazki Zadanie 2 - Poziom 1

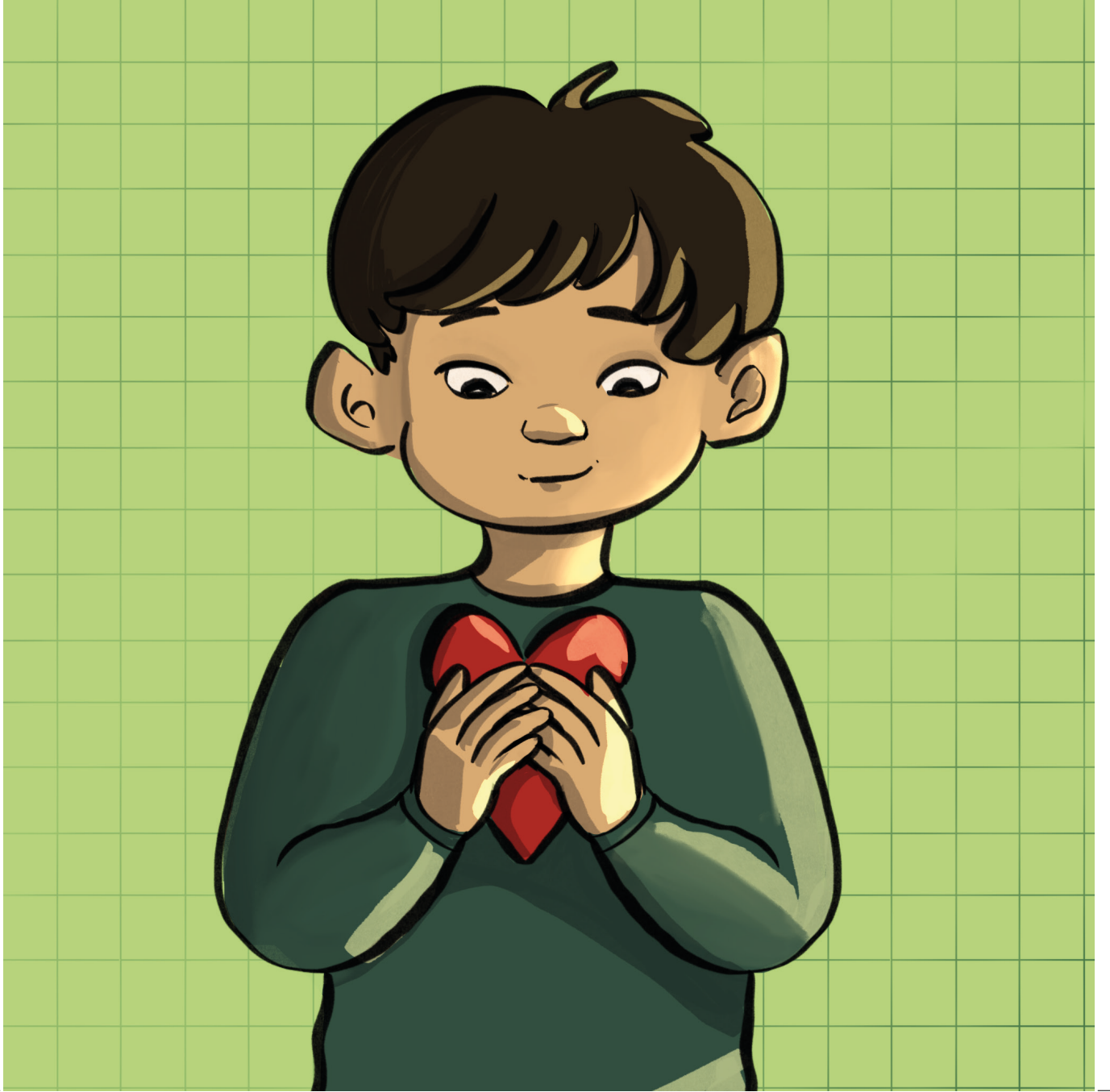
















Załącznik

Dobra robota! Zgromadziliśmy już dość energii na dalszą podróż. Jeśli spojrzycie na ekran to zobaczycie, że potrzebujemy kodu, żeby przejść dalej. Teraz usłyszycie trochę o Noem, który musiał wytrwać przy tym, w co wierzył, tak jak Daniel. Czy potraficie policzyć ile gatunków zwierząt będzie wymienionych?

Noe

Bóg chciał uratować Noego i jego rodzinę, bo był sprawiedliwy i wierny. Noe zbudował więc arkę, mimo, że inni się z niego śmiali i mówili, że jest głupi. Wprowadził do arki zwierzęta ze wszystkich stron świata- między innymi były tam zebry, kozy, owce, lwy, żyrafy, konie, wielbłądy, nosorożce, goryle, tygrysy, hipopotamy, kangury, pandy i wiele innych zwierząt. Na samym końcu to gołębica pokazała Noemu kiedy będzie bezpiecznie wyjść z arki.