



Descrizione del compito

Capitolo 1 – Daniele

Livello 2 (9-11 anni)

Compito 1

Descrizione

Si tratta di un mini-gioco che si svolge sul sito web. Lo scopo è coinvolgere i bambini al gioco, farli scegliere dove fare clic, in modo che si sentano partecipanti attivi e non ascoltatori passivi. Una volta completato il gioco, i bambini vedranno il primo film.

Come si gioca

In questo gioco si devono trovare i colori che vanno insieme e collegare i cavi alle porte giuste. All'inizio tutte le porte sembrano uguali, ma cliccandoci sopra, si scoprirà che di sotto si nasconde un colore. A quel punto bisogna cliccare su un punto di collegamento dalla parte opposta per trovare il colore corrispondente. Il rosa con il rosa, il blu con il blu ecc. Funziona come il gioco del memory classico: si aprono due punti alla volta, fino a quando si trovano due colori uguali. Il cavo assume il colore delle due porte corrispondenti. Quando il cavo viene collegato alla porta dello stesso colore, si vede una scintilla elettrica. A questo punto si è finito con il cavo e si può procedere con il prossimo. Il gioco termina quando tutti i cavi sono collegati alla porta giusta. I bambini più grandi hanno un conto alla rovescia di 2 minuti. Se non riescono a collegare correttamente tutti i cavi prima dello scadere del tempo, devono ricominciare da capo.

Compito 2

Descrizione

«Avvicinatevi a Dio, ed egli si avvicinerà a voi » Giacomo 4:8

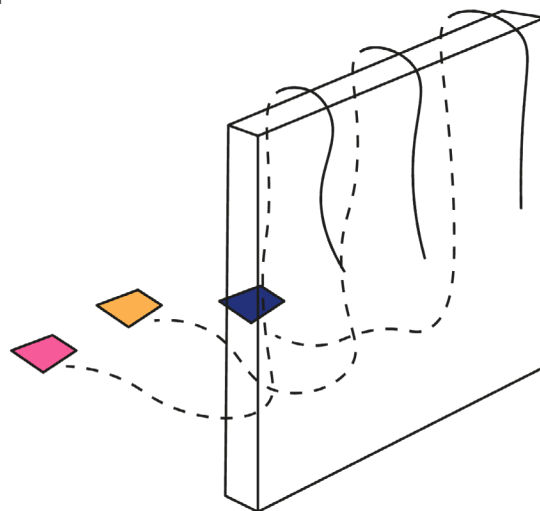
I bambini devono aiutare Jack e Gina a capire il significato di questo versetto. Sulla pagina web, i bambini devono scrivere 4 cose che puoi fare per stare vicino a Dio. Dopodiché, gli viene affidato il compito di trascinare 8 immagini su una parete. Una delle immagini mostra qualcosa che Daniele era solito fare più volte al giorno per rimanere vicino a Dio. Sul retro di ogni immagine i bambini troveranno un codice QR. Se scansionano il codice dell'immagine corretta con un telefono, otterranno un codice numerico che potranno inserire nel sito web. Una volta fatto questo, il viaggio può continuare.

Attrezzatura

- 8 immagini con codice QR sul retro (stampate e plastificate)
- Filo
- Parete (di stoffa, o lastre, o simile)
- Cellulare in grado di scansionare i codici QR

Preparazione

1. Stampa le immagini bifacciale e plastificali.
2. Fai un buco in ogni immagine e attacca un filo lungo all'immagine.
3. Crea una "parete" appendendo un tappeto o un tessuto o mettendo una lastra o un divisorio.
4. Posiziona le immagini su un lato della parete, dove i bambini non lo possono vedere.
5. Tira il filo per ogni immagine sopra la parete, sul lato che i bambini possono vedere. I fili devono essere separati, in modo che i bambini possano semplicemente tirare un filo e ottenere un'immagine sulla parete.
6. Avere a disposizione un cellulare in grado di scansionare i codici QR



Svolgimento

1. Il sito web dice: "Resta vicino a Dio e lui resterà vicino a te. Nomina 4 cose che puoi fare per stare vicino a Dio". Parla con i bambini per trovare quattro cose (ad esempio, pregare, leggere la Bibbia, tenere il cuore pulito, scegliere il bene) che i bambini inseriranno nella pagina web.
2. Il sito web dice che questo era un gesto che Daniele faceva più volte al giorno per rimanere vicino a Dio. Tira fuori la parete con le immagini. Un bambino si fa avanti, tira un filo finché non appare l'immagine e si siede di nuovo. Questo procedimento continua fino a quando non compaiono tutte le immagini.
3. I bambini decidono di scegliere una delle immagini che secondo loro mostra qualcosa che Daniel ha fatto più volte al giorno. Se non riescono a scoprire da soli che c'è un codice QR sul retro, i mentori possono dare dei suggerimenti.

4. Una volta che i bambini avranno scansionato il codice QR corretto, riceveranno un codice da inserire nel sito web e il compito sarà risolto.

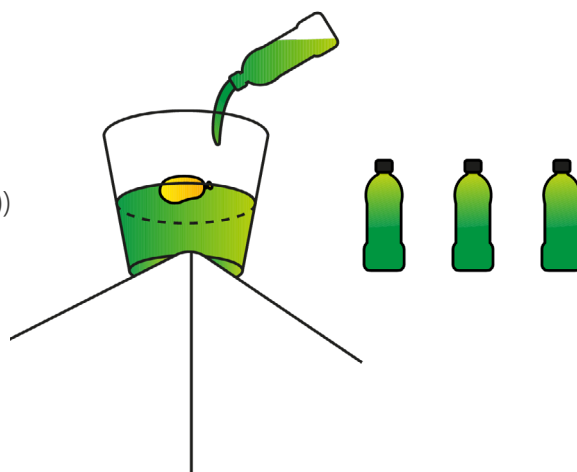
Compito 3

Descrizione

In questo compito, i bambini raccoglieranno energia per aiutare Jack e Gina nel loro viaggio. L'energia viene raccolta sotto forma di bottiglie di acqua verde da riempire nel secchio. Quando tutta l'energia è piena nel secchio, appare un palloncino. Nel fumetto c'è una nota e 4 versetti della Bibbia. Tutti questi versetti contengono un numero e grazie al numero di uno di questi versetti i bambini scopriranno un codice. Discutendo con i bambini, dovresti giungere alla conclusione che dovrebbe essere ricordato solo il versetto su Noè che parla di essere saldi nella fede e quindi è il numero di questo versetto che dovrebbe essere usato. I numeri in questo verso devono essere sommati, quindi questo creerà un codice a tre cifre che deve essere utilizzato per continuare il gioco.

Attrezzatura

- Un secchio (10 litri, non deve essere trasparente)
- Bottiglie vuote (7 grandi (1,5 litri) o 20 piccole (0,5 litri))
- Colorante verde
- Un palloncino
- Biglietto con la storia di Noè p.13 (stampata)
- Un ago
- Foglio
- Matite
- 4 Bibbie



Preparazione

1. Riempi le bottiglie con acqua e aggiungi il colore verde. Nascondi le bottiglie in giro per la stanza. Assicurati che alcuni di essi siano un po' visibili, ma alcuni potrebbero essere un po' difficili da trovare.
2. Stampa i 5 fogli e mettili all'interno del palloncino (Appendice). Gonfia il palloncino delle dimensioni di un'arancia e posiziona il palloncino gonfiato nel secchio.
3. Posiziona il secchio da qualche parte sopra l'altezza della testa. Questo può, ad esempio, essere su un tavolo alto. I bambini non dovrebbero essere in grado di vedere che c'è un palloncino nel secchio.
4. Metti a disposizione bibbie, fogli da disegno e matite. I bambini possono usarli per prendere nota di le aggiunte dei versi

Svolgimento

1. Raduna tutti i bambini intorno al secchio e dici che adesso devono riempire il secchio con un'energia per poter andare avanti nel gioco. Chiedi ai bambini se vedono qualcosa nella stanza che può essere usato per riempire il secchio. Alcuni dei bambini probabilmente diranno di aver visto delle bottiglie di acqua verde. Inoltre digli che ci sono x numero di bottiglie (devi dire il numero delle bottiglie) con acqua verde nella stanza e che il loro compito è raccoglierle. Poi dici su, partenza, via! Se stanno faticando a trovare una delle bottiglie, puoi dare loro un suggerimento su dove si trovano.
2. Quando tutte le bottiglie sono state trovate, radunali di nuovo attorno al secchio. I bambini si dovranno mettere in fila e versare un po' d'acqua ciascuno nel secchio; qui probabilmente devi aiutare poiché il secchio dovrebbe essere posizionato relativamente in alto. Assicurati che tutti i bambini possano versarne un po' ciascuno. Quando il secchio inizia a riempirsi, appare il palloncino.
3. Quando appare il palloncino, fai la parte un po' sorpresa e chiedi a uno dei bambini se può togliere il palloncino dal secchio, allora probabilmente noteranno che c'è qualcosa dentro il palloncino. Quindi chiedi se hanno qualche idea su come far uscire il contenuto da dentro. Dai ai bambini la sfida di risolverlo da soli. Se non ci riescono, puoi estrarre l'ago e aiutarli.
4. Una volta estratto il bigliettino, raduna tutti i bambini attorno a te e leggi la descrizione dell'attività che si trova sul bigliettino.
5. Poi dividi i bambini in quattro gruppi. Insieme a un mentore, i bambini devono scoprire cosa dicono i versetti della Bibbia. In questo caso è importante mostrare ai bambini come consultare la Bibbia, mostrare l'indice e il significato dei vari numeri. Leggi tutti i versi ad alta voce nel gruppo (anche i bambini possono leggere). Poi parla con i bambini di quali di questi versi contengono una storia su come sia utile difendere ciò in cui si crede, anche se gli altri pensano che sia una cosa stupida. Qui dovresti arrivare a Genesi 6:15. Racconta ai bambini di Noè e del fatto che questo è un esempio di uomo che confidava in Dio.

Come ottenere il codice giusto:

Matteo 25: 2 : Cinque di esse erano stolte e cinque sagge.

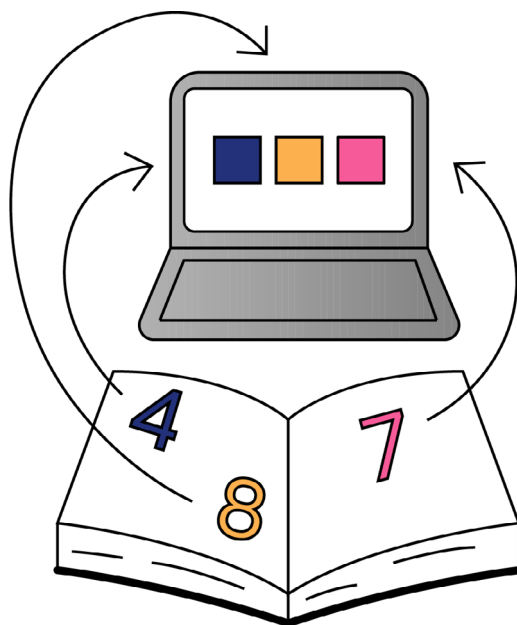
Numeri 7: 17 : e per il sacrificio di comunione due buoi, cinque arieti, cinque capri, cinque agnelli dell'anno. Tale fu l'offerta di Nacason, figlio di Amminadab.

Genesi 6: 15: Ecco come devi farla: l'arca avrà trecento cubiti di lunghezza, cinquanta di larghezza e trenta di altezza.

(Questo da 300, 50, 30 quindi un totale di 380)

Ezechiele 45: 12: Il siclo sarà di venti ghere: venti sicli, venticinque sicli e quindici sicli saranno la vostra mina.

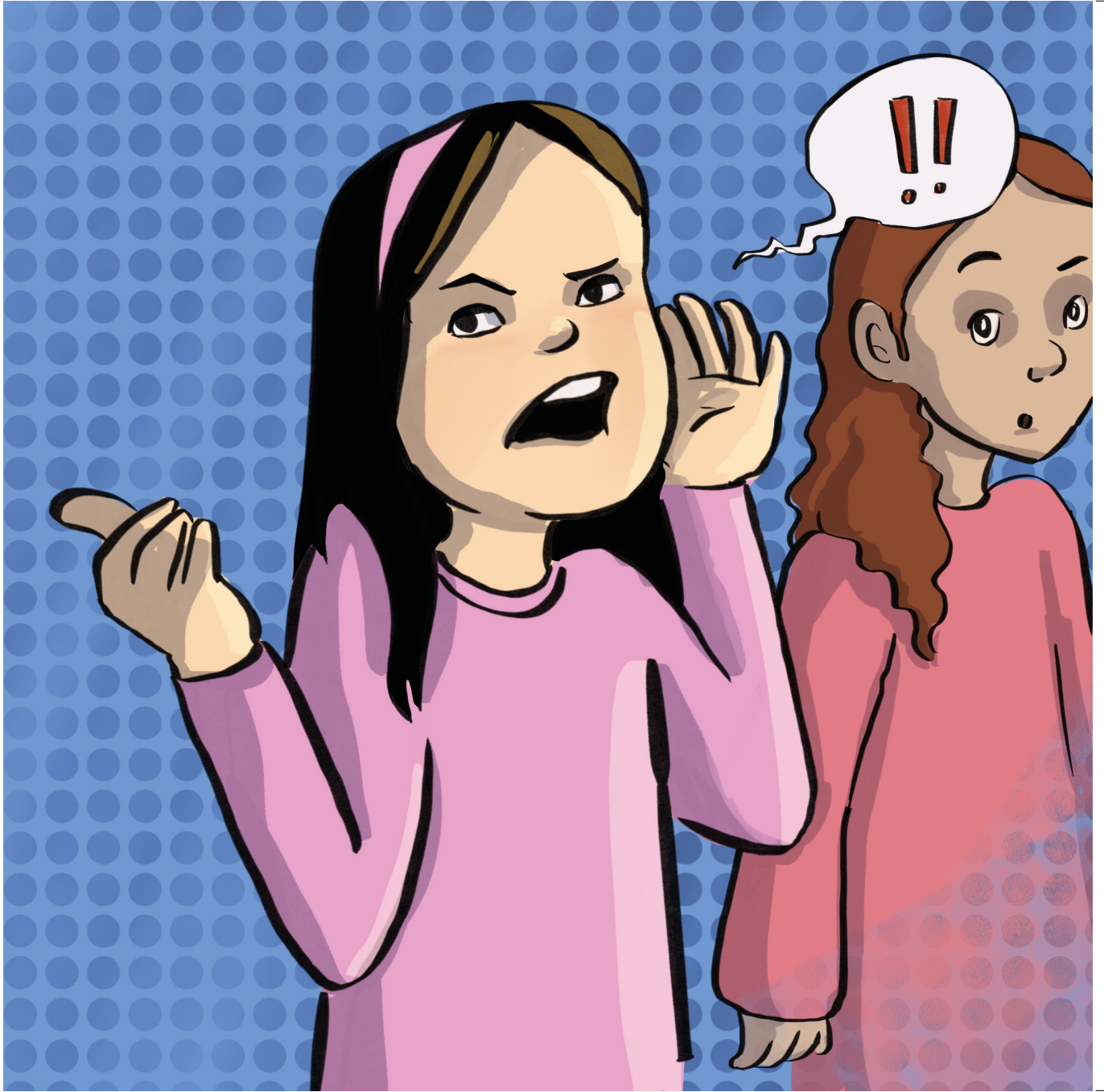
6. Quindi annota i numeri menzionati nel versetto. Poi chiedi ai bambini come questo può essere un codice, l'obiettivo è che capiscano che è necessario sommare i numeri.
7. Devi quindi inserire il codice 380 e l'attività è completa.



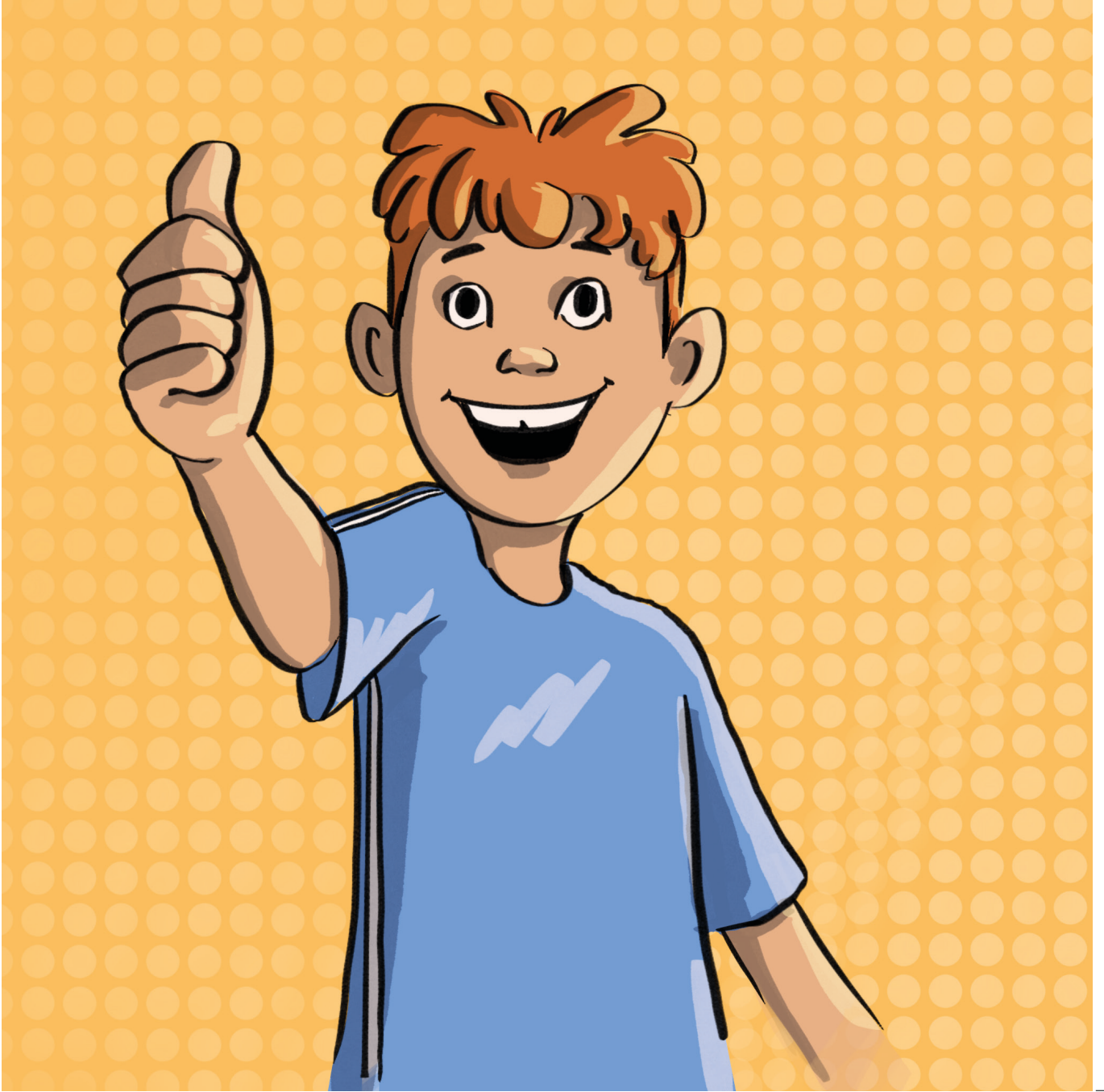
Immagini Compito 2 - Livello 2











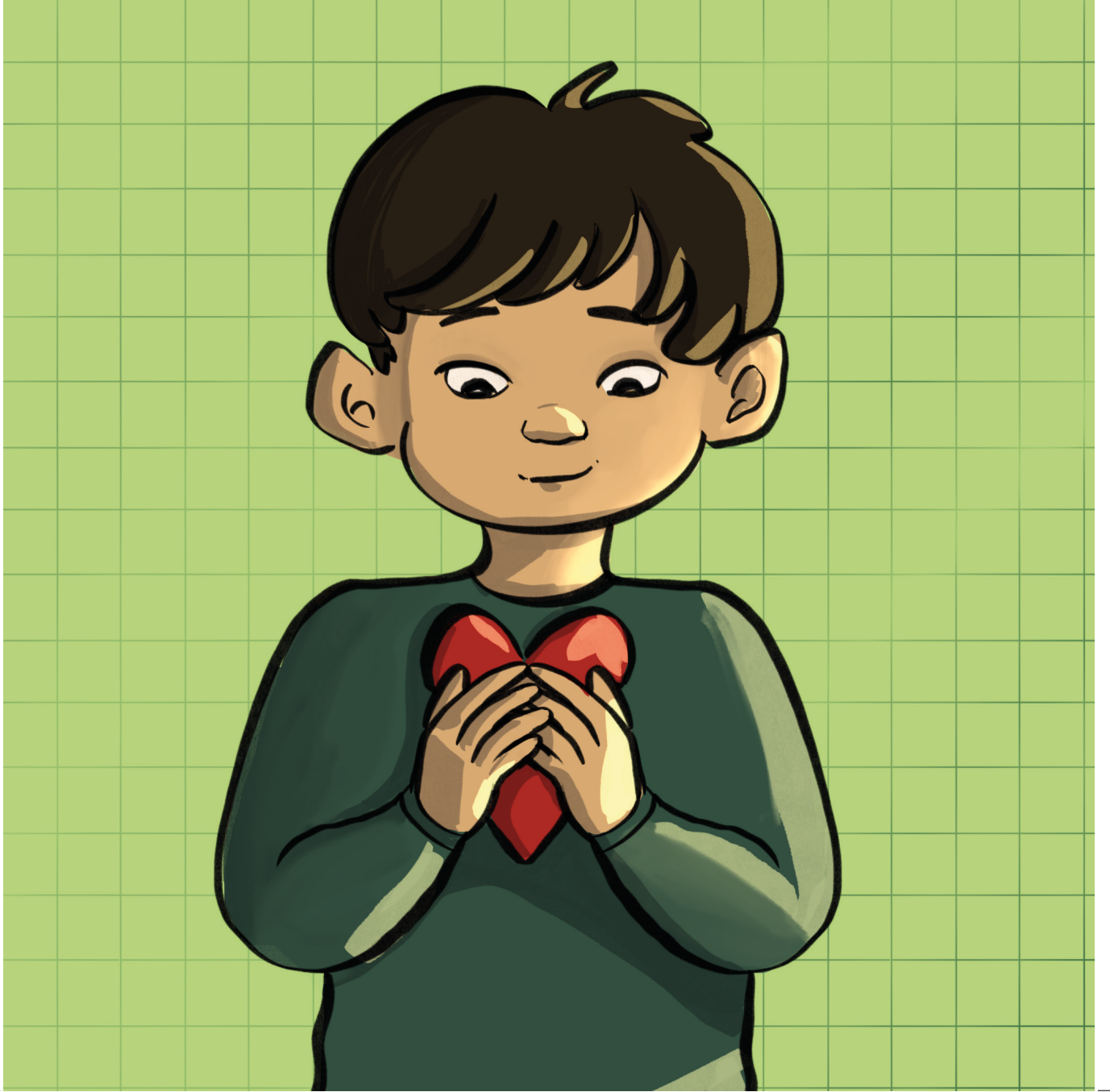






















Allegato

Matteo 25: 2	Numeri 7: 17	Genesi 6: 15	Ezechiele 45: 12
Ben fatto! Guarda lo schermo. Abbiamo bisogno di un codice che dobbiamo inserire per andare avanti. Forse quelle note possono aiutarti a trovare un codice? Ricorda che Daniel ha dovuto difendere ciò in cui credeva. Forse uno di questi appunti appartiene a una storia che parla anche di qualcuno che ha dimostrato con la sua vita che vale la pena difendere ciò in cui credi?			