



Opisy zadań

Rozdział 1 - Daniel

Poziom 2 (9-11 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 należy 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. Duże dzieci mogą mieć ustawiony minutnik na 2 minuty. Jeśli nie uda im się połączyć wszystkich kabli poprawnie zanim skończy się czas, to muszą zacząć od nowa

Zadanie 2

Opis

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

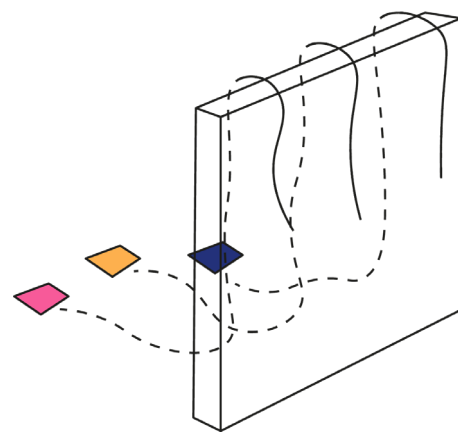
Zadanie polega na tym, że dzieci mają pomóc Jackowi i Ginie zrozumieć, co oznacza ten werset. Na stronie internetowej dzieci muszą wpisać 4 rzeczy, które można zrobić, żeby zbliżyć się do Boga. Po tym dostaną zadanie, żeby przeciągnąć 8 obrazków przez ścianę. Jeden z obrazków pokazuje coś, z czego znany był Daniel- coś co robił kilka razy dziennie aby zbliżyć się do Boga. Z tyłu każdego z obrazków znajduje się kod QR. Kiedy zeskanują telefonem kody z poprawnych obrazków, pojawi się liczba, którą mogą wpisać na stronie. Kiedy to zostanie wykonane- podróż może być kontynuowana.

Sprzęt

- 8 obrazków z kodem QR z tyłu (wydrukowane i zalaminowane)
- Sznurek
- Ściana (z materiału, drewna albo czegoś podobnego)
- Telefon, którym można zeskanować kod QR

Przygotowanie

1. Wydrukujcie obrazki dwustronnie, tak aby po jednej stronie był obrazek, a po drugiej kod QR i, jeśli to możliwe, zalaminujcie je.
2. Zróbcie dziurkę w każdym z obrazków i przewiążcie przez nią długi sznurek.
3. Zrób „ścianę” wieszając koc albo inny materiał albo stawiając ścianę z drewna albo płyty.
4. Połóżcie obrazki po tej stronie ściany, której dzieci nie widzą.
5. Przeciągnij sznurek z każdego obrazka na tą stronę ściany, którą dzieci widzą. Sznurki muszą być rozdzielone, żeby dzieci mogły ciągnąc za sznurek przeciągnąć części tylko jednego obrazka nad ścianą.
6. Telefon, którym można zeskanować kod QR



Przebieg zadania

1. Na stronie jest napisane: „Zbliżcie się do Boga, a zbliży się do was. Podajcie 4 rzeczy, które można zrobić, żeby zbliżyć się do Boga.” Porozmawiajcie z dziećmi i pomóżcie im podać cztery rzeczy (np. modlitwa, czytanie Biblii, czyste serce, wybieranie tego, co dobre), które dzieci mogą wpisać na stronie.
2. Wtedy na stronie wyświetli się informacja, że było coś, z czego Daniel był znany, co robił kilka razy dziennie aby zbliżyć się do Boga. Wyciągnijcie ścianę z obrazkami. Jedno z dzieci musi podejść do ściany, pociągnąć za sznurek i kiedy dostanie obrazek, usiąść na swoim miejscu. W ten sposób możecie kontynuować aż wyciągniecie wszystkie obrazki.
3. Dzieci wybierają jeden z obrazków, który pokazuje co według nich robił Daniel kilka razy dziennie. Jeśli same nie zauważą, że z tyłu jest kod QR, mentorzy mogą im to podpowiedzieć.

4. Kiedy dzieci zeskanują dobry kod QR, wyświetli im się kod, który muszą wpisać na stronie i zadanie będzie rozwiązane.

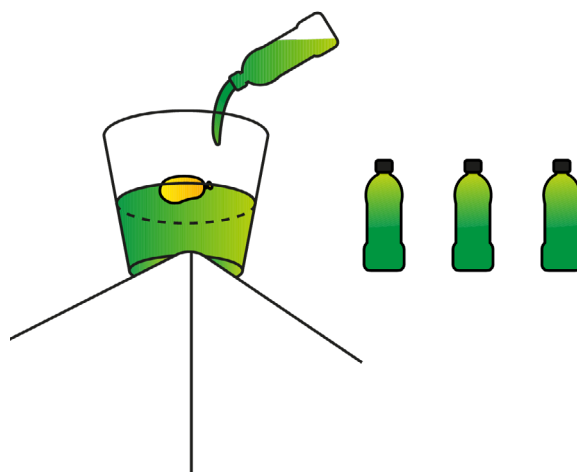
Zadanie 3

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 wiadro. Kiedy w wiadrze zgromadzone jest wystarczająco dużo energii, pojawia się balon. W balonie znajduje się karteczka z opisem zadania i cztery karteczki z wersetami. We wszystkich tych wersetach są wspomniane liczby i przy pomocy liczby z jednego z wersetów dzieci będą mogły dojść do kodu. Rozmawiając z dziećmi dojdziecie do wspólnego wniosku, że tylko werset o Noem mówi o tym, że opłaca się bronić tego, w co się wierzy i dlatego tylko liczby z tego wersetu będą potrzebne. Łącząc liczby z wersetu otrzyma się trzycyfrowy kod, którego należy użyć, żeby przejść dalej.

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 opisem zadania i 4 karteczki z wersetami ze strony 25 (do wydrukowania)
- Igła
- Kartki
- Kredki
- 4 Biblie



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 i włóżcie do balona wszystkie 5 karteczek (załącznik 2). 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 biblie, kartki i kredki. Dzieci mogą na nich notować liczby z wersetów.

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. Podzielcie dzieci na cztery grupy. Dzieci wraz z mentorem muszą znaleźć co jest napisane w danym wersecie. Tutaj ważne jest, żeby pokazać dzieciom jak się używa Biblii, pokazać im Spis treści i wytłumaczyć, co oznaczają poszczególne liczby. Przeczytajcie na głos wszystkie wersety (najlepiej, żeby czytały dzieci). Porozmawiajcie wtedy z dziećmi który z tych wersetów dotyczy historii, która jest o tym, że warto trwać przy tym, w co się wierzy, mimo, że się myśli, że to jest głupie. Powinniście tutaj dojść do wniosku, że chodzi o werset z 1. Mojżeszowej 6, 15. Opowiedzcie dzieciom o Noem i o tym, dlaczego jest on przykładem człowieka, który ufał Bogu.

Jak dojść do poprawnego kodu:

Mateusza 25, 2 : Pięć z nich było nierozsądnych, a pięć roztropnych.

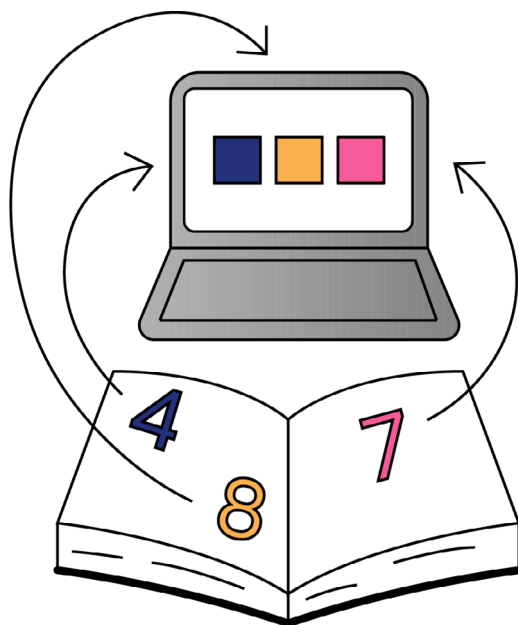
4. Mojżeszowa 7, 17 : A na ofiarę pojednania dwa woły, pięć baranów, pięć kozłów, pięć rocznych jagniąt. Taki był dar Nachszona, syna Amminadaba.

1. Mojżeszowa 6, 15 : A zrobisz ją tak: Długość arki niech wynosi trzysta łokci, szerokość jej pięćdziesiąt łokci, a wysokość jej trzydzieści łokci.

(To daje liczby 300, 50, 30 co po dodaniu daje 380)

Ezechiela 45, 12 : Sykl ma wynosić dwadzieścia ger; minę ma stanowić dwadzieścia syklów, dwadzieścia pięć syklów i piętnaście syklów.

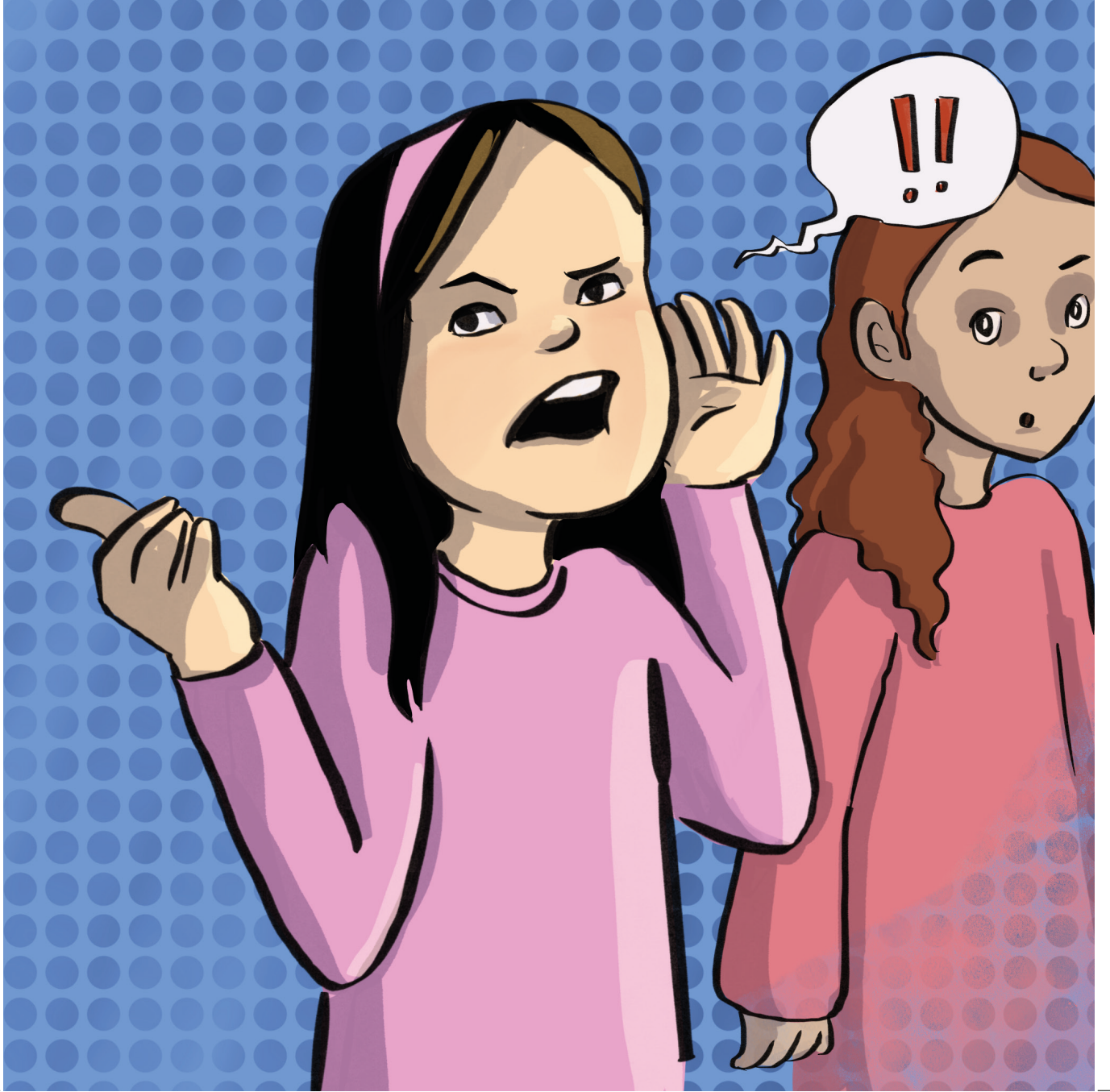
6. Następnie zapisz liczby wymienione w wersecie. Następnie zapytaj dzieci, jak to może być kod, celem jest, aby zrozumiały, że konieczne jest dodanie liczb.
7. Następnie wpiszcie kod 380 na stronie i zadanie będzie wykonane.



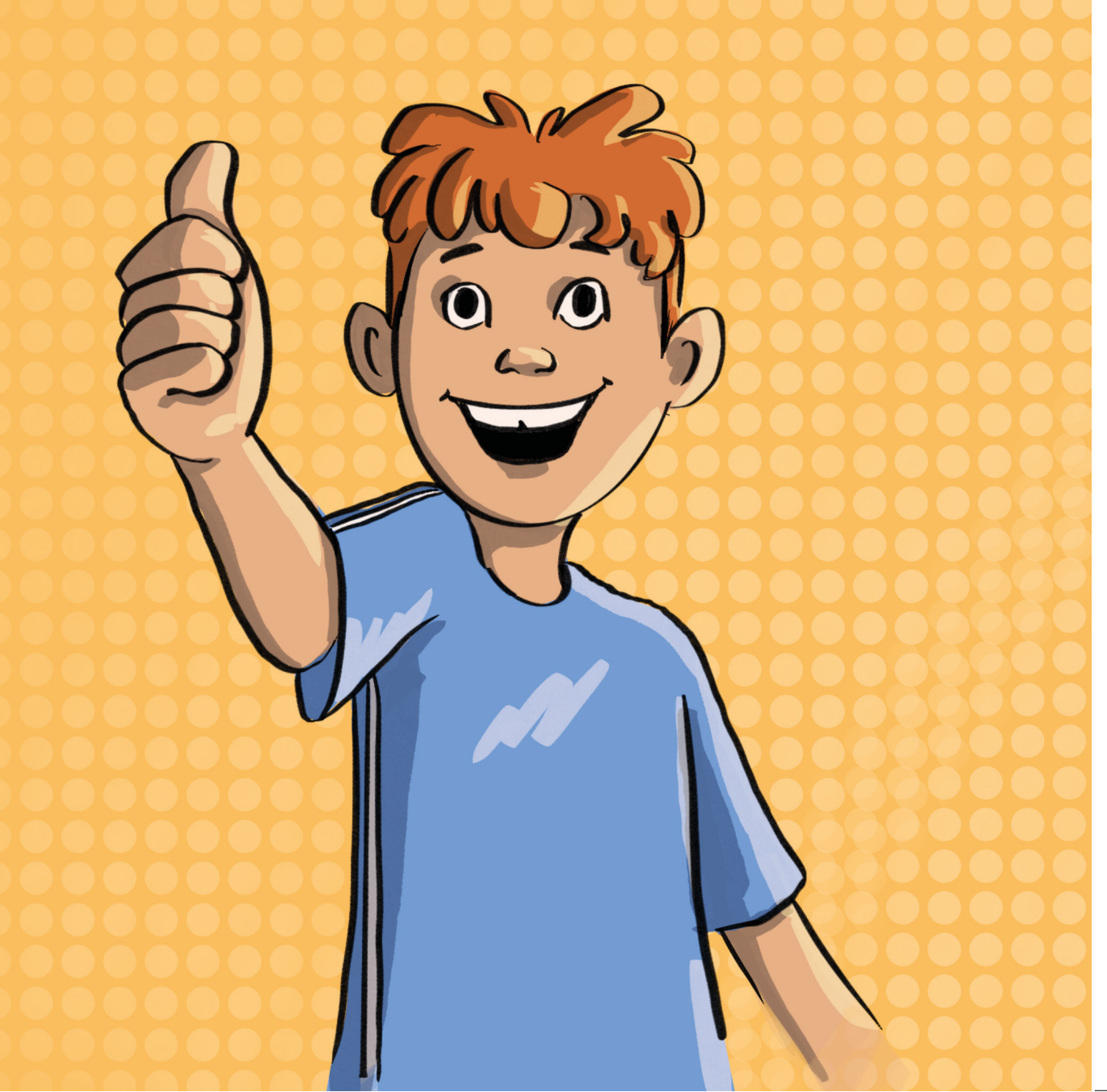
Obrazki Zadanie 2 - Poziom 2











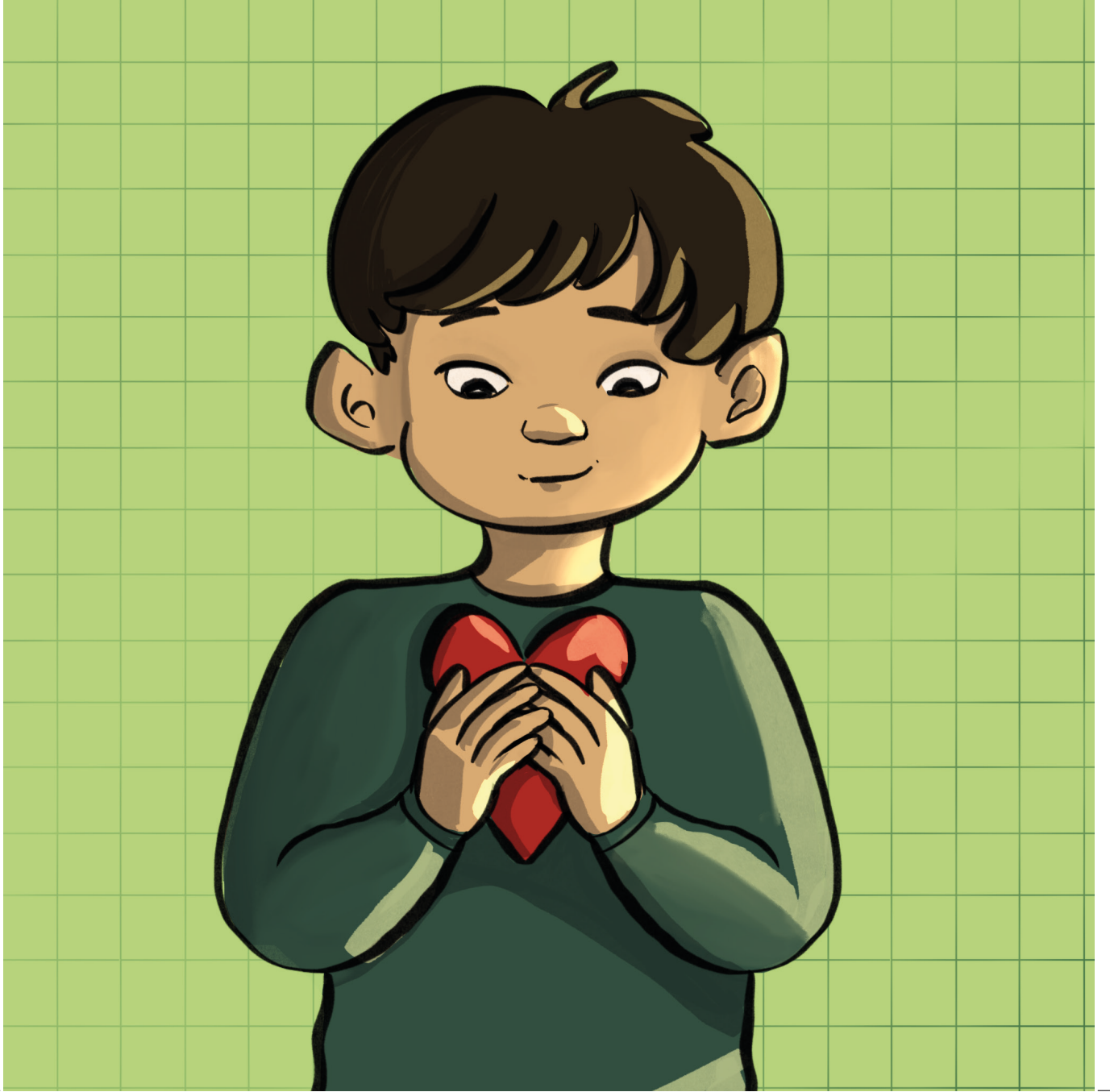






















Załącznik

Mateusza 25, 2	4. Mojżeszowa 7, 17	1. Mojżeszowa 6, 15	Ezechiela 45, 12
<p style="text-align: center;">Świetna robota!</p> <p>Popatrzcie na ekran. Potrzebny jest tam kod, który trzeba wpisać żeby przejść dalej. Być może karteczki pomogą wam znaleźć ten kod?</p> <p>Pamiętajcie, że Daniel musiał trwać wiernie przy tym, w co wierzył. Czy któraś z tych karteczek prowadzi może do historii o kimś, kto pokazał swoim życiem, że warto trwać mocno przy tym, w co się wierzy?</p>			