Feladatleírás

2. Rész - Ábrahám

1. Feladat – jegyezd meg a színeket

Leírás

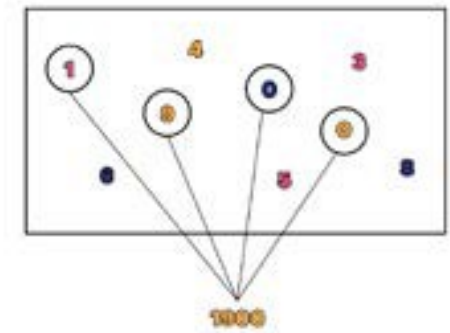
Ez egy minijáték, amit a honlapon játszanak. A színek memorizálásáról és ismétléséről szól.

Végrehajtás

A képernyőn megjelenő négy szín közül az egyik felgyullad. Ezután kattins ugyanarra a színre a kör befejezéséhez. A következő kör ugyanezzel a színnel kezdődik, de egy új szín is felgyullad. Ezután kattins ugyanarra a két színre a megfelelő sorrendben. Minden fordulóban egy új színt adunk hozzá. Ismételd a megfelelő sorrendben a színeket. Az 1. szint esetében a kód 6 forduló után készül el, a 2. szint összesen 8 körből áll.

Tips	Felváltva használják a gyerekek az egeret, hogy minél többen kipróbálják a játékot.

2. Feladat – találd ki az évszámot



Leírás

Ez egy keresős játék, ahol a gyerekeknek meg kell találniuk azokat a tárgyakat, melyek nem tartoznak Ábrahám korába.

Copyright 2022 © bcc.media foundation

Végrehajtás

1. A honlapon egy képet látnak a gyerekek Hárán városáról, ahol olyan tárgyak is vannak, melyek nem tartoznak Ábrahám korába. Minden tárgy mellett van egy szám.
2. A 2. szinten több szám jelenik meg, mint az 1. szinten.
3. A gyerekek keresni kezdenek.
4. Hagyd a gyerekeket megvitatni, hogy ez lehet-e az az évszám, ahova elutaznak.
5. Ha most balról jobbra haladva összeadjuk a számokat, akkor 1900-at kapunk (Krisztus előtt).
6. A gyerekek beírják az évszámot a honlapra és így továbblépnek.

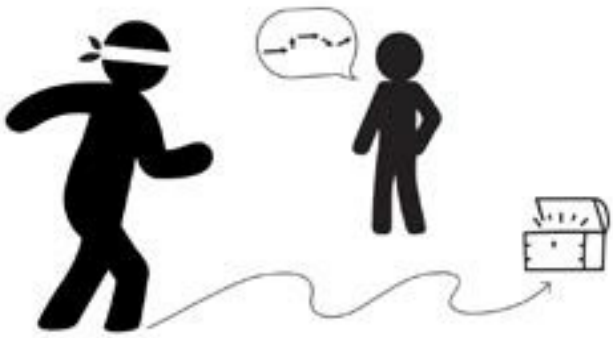
3. Feladat – hitben járni

Leírás

A gyerekeknek meg kell találniuk a mentoroknál lévő finomságokat. Egy gyereknek bekötik a szemét, és az utasításokra kell hallgatnia, hogy megtalálja a finomságot. A feladat elvégzése után beszélgessünk róla hogy lássák a gyerekek a párhuzamot, mit jelent „hitben járni”. Isten a mi Atyánk, és terve van velünk, és Ő megvéd minket. Nélküle elég vakok vagyunk, és egyedül nem tudjuk megtalálni a boldogsághoz és az örömhöz vezető utat. Nekünk kell eldöntenünk, hogy hiszünk-e vagy sem. Ahogy a feladatból is láthatja, hogy elég nagy butaság nem hinni a mentornak, mert úgy hamar megbotlik és nagyon sokáig fog bukdácsolni. Az édességgel együtt megtalálják a gyerekek Íris küldetését is. Ezután meg kell keresniük a szobában a kódot tartalmazó borítékot.

Felszerelés

- Kendő a szem bekötéséhez
- Édesség az egész csoportnak
- Boríték, benne a kinyomtatott kód
- Kinyomtatott küldetés



Előkészületek

1. Alaposan olvasd el a feladatot
2. Nyomtasd ki a feladatot és tedd a finomságokkal együtt egy szatyorba, dobozba, vagy hasonlóba
3. Nyomtasd ki a kódot, tedd egy borítékba és rejtsd el a szobában
4. Gondoskodj róla, hogy legyen elég hely a feladathoz, és találd ki, milyen útvonalon haladjon a gyermek, és hol legyenek a finomságok. A finomságokhoz vezető úton lehetnek akadályok is.

Végrehajtás

1. A mentorok kiválasztanak egy gyereket, akinek bekötik a szemét.
2. Egy másik gyerek elhelyezi a finomságokat oda, ahova a mentor mondja.
3. A mentor elvezeti a gyereket a finomságokhoz úgy, hogy mondja neki, merre menjen.

Copyright 2022 © bcc.media foundation

4. Mikor a gyermek megtalálta, kinyithatja a szemét és mindenki kap finomságot. Ez jó alkalom arra, hogy beszélgessünk a gyerekekkel.
5. A finomságok mellett egy kártyát is találnak, amin egy küldetés van: meg kell találniuk egy levelet, amit Írisz küldött az egész világnak.
6. A gyerekek keresik a levelet, és találnak egy borítékot, melyben egy kód van.
7. A gyerekek beírják a kódot a honlapra.

Tips	Készítsetek egyéni útvonalat a helyiséghez igazítva. Például: két lépés előre, három lépés jobbra, két lépés hátra, egy lépés balra, két hosszú lépés előre, három tyúklépés jobbra. És akkor a gyerek végül eljut a finomsághoz. Hogy még izgalmasabbá tegyük a játékot, tehetünk az útjába "akadályokat", pl. egy banánhéjat, amin elcsúszhat, egy edénybe vizet, amibe nem szabad belelépni, kis legódarabokat (amikre nem jó rálépni) stb. A gyermek látja ezeket az akadályokat, mielőtt bekötik a szemét, és ezután vakon kell bíznia a mentor által adott utasításokban.

4. Felatad - kvíz

Leírás

Most a gyerekek próbára tehetik magukat, hogy emlékeznek-e mindarra, amit Ábrahámról tanultak ebben a részben.

Végrehajtás

1. A honlapon Írisz mondja a gyerekeknek, hogy most egy kvíz következik.
2. A gyerekek együtt megválaszolják a kérdéseket. Felváltva kattinthatnak a jó válaszra.
3. A kvíz után véget ér a rész.

Copyright 2022 © bcc.media foundation

Melléklet a 3. feladathoz

7382

Felfedezők! Különös feladatom van számotokra! Küldtem egy levelet a világ Felfedezőinek néhány információval, amire szükségük van ahhoz, hogy tovább jussanak. Megtaláljátok?