

Descrizione del compito

Capitolo 2 - Abramo

Compito 1 - Ricordare il colore

Descrizione

Si tratta di un minigioco che si può giocare sul sito web. Qui bisogna memorizzare e ripetere i colori.

Svolgimento

Si accende uno dei quattro colori sullo schermo. Poi bisogna cliccare sul colore giusto per finire il giro. Il turno successivo inizia con lo stesso colore, ma ora viene aggiunto un altro colore. Quindi, fare nuovamente clic sui colori giusti nell'ordine corretto. A ogni giro si aggiunge un altro colore. Si continua a ripetere i colori nell'ordine corretto. Al livello 1, il codice viene terminato dopo 6 round, mentre il livello 2 arriva a 8 round.



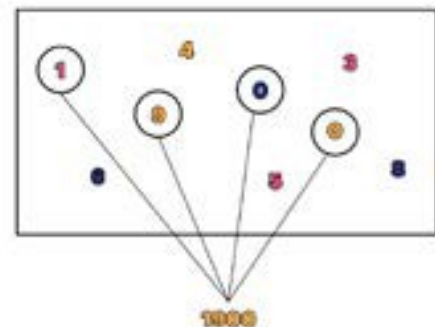
Suggerimento

È possibile alternare i bambini che controllano il mouse, in modo che il maggior numero possibile di bambini possa giocare.

Compito 2 - Trovare l'anno

Descrizione

Si tratta di un gioco in cui i bambini devono trovare cose che non appartengono all'epoca di Abramo.



Svolgimento

1. Sul sito web, ai bambini viene mostrata un'immagine del villaggio di Haran che mostra una serie di cose che non appartengono al tempo di Abramo. Accanto a ogni errore trovato c'è un numero.
2. Al livello 2, appaiono più numeri rispetto al livello 1.
3. I bambini iniziano a cercare.
4. Lasciate che i bambini discutano su come questo potrebbe diventare un anno in cui vorrebbero viaggiare.
5. Se si mettono i numeri uno dietro l'altro, da sinistra a destra, si ottiene 1900 (AC).
6. I bambini lo inseriscono nel sito web e poi possono andare avanti.

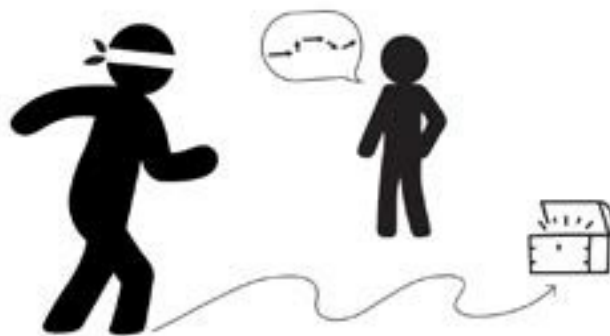
Compito 3 - Andare in fede

Descrizione

In questo caso, il bambino deve trovare i dolci nascosti seguendo le istruzioni del mentore. Il bambino è bendato e deve seguire le istruzioni per trovare le caramelle. Dopo il successo, potete analizzare il compito con i bambini e spiegare che questo equivale a "andare in fede". Dio è nostro padre e ha un piano per noi e vuole guidarci. Senza di lui, in realtà, siamo completamente ciechi e non possiamo trovare da soli la strada della felicità e della gioia. Dobbiamo scegliere se credere o meno. Come puoi vedere dal compito, è piuttosto stupido non credere nel proprio mentore, perché si rischia di inciampare e di fare confusione per molto tempo. Insieme alle caramelle, i bambini trovano il compito di Iris. Quindi cercheranno nella stanza la busta contenente il codice.

Materiale necessario

- Benda
- Caramelle per tutto il gruppo
- Busta con il codice
- Compito stampato



Preparazione

1. Leggete attentamente il compito!
2. Stampate il compito e mettetelo insieme alle caramelle simile.
3. Stampate il codice, mettetelo in una busta e nascondetelo nella stanza.
4. Assicuratevi che ci sia spazio sufficiente per il compito e stabilite il percorso che il bambino deve fare e dove possono trovarsi le caramelle. È anche possibile creare alcuni ostacoli sul percorso verso la caramella.

Svolgimento

1. I mentori decidono a quale bambino verrà affidata la benda.
2. Uno degli altri bambini può posare la caramella nel punto indicato dal mentore.
3. Il mentore guida il bambino verso la caramella dicendogli dove andare.

4. Quando il bambino ha trovato la caramella, la benda può essere tolta e tutti ricevono delle caramelle. Ora è bello riflettere un attimo e fare un confronto con "andare in fede".
5. Insieme alle caramelle trovano un foglio con un compito: Devono trovare una lettera che Iris ha inviato a tutto il mondo.
6. I bambini cercano la lettera e trovano la busta con il codice.
7. I bambini inseriscono il codice sul sito web.

Suggerimenti

Create il vostro percorso in base allo spazio. Esempio: Camminare due passi avanti, tre passi a destra, due passi indietro, un passo a sinistra, due grandi passi avanti, tre passi di topo a destra. E poi i bambini troveranno le caramelle. Per rendere il tutto ancora più eccitante, si possono creare degli "ostacoli", ad esempio: una buccia di banana su cui si può scivolare, una vasca d'acqua in cui il bambino non deve entrare, piccoli mattoncini Lego (che fanno male se si cammina di sopra). Al bambino viene mostrato tutto questo prima di indossare la benda e quindi deve affidarsi completamente alle indicazioni direzionali fornite dal mentore.

Compito 4 - Quiz

Descrizione

Ora i bambini vengono messi alla prova per verificare se hanno ricordato tutto ciò che hanno imparato su Abramo.

Svolgimento

1. Sul sito web, Iris dice ai bambini che ora ci sarà un quiz.
2. I bambini rispondono insieme alle domande. Si può alternare chi clicca sulle risposte.
3. Dopo il quiz, il capitolo si conclude.



Allegato compito 3

7382



Esploratori, ho un
incarico speciale per
voi!

Ho inviato una lettera agli
esploratori di tutto il mondo che
contiene qualcosa che vi
aiuterà ad andare avanti.

Riuscite a trovarlo?