

Opisy zadań

Rozdział 2 - Abraham

Zadanie 1 – zapamiętaj kolor

Opis

Jest to mini gra, w którą gra się na stronie internetowej. Polega na zapamiętywaniu i powtarzaniu kolorów.

Przebieg gry

Zaświeci się jeden z czterech kolorów na ekranie. Należy kliknąć w ten sam kolor, aby zakończyć rundę. Kolejna runda zaczyna się od tego samego koloru, ale dodatkowo zaświeci się nowy kolor. Należy kliknąć te same dwa kolory we właściwej kolejności. W każdej rundzie dodawany jest nowy kolor. Wciąż należy klikać kolory we właściwej kolejności. Dla poziomu 1 kod kończy się po 6 rundach, na poziomie 2 trzeba przejść w sumie 8 rund.

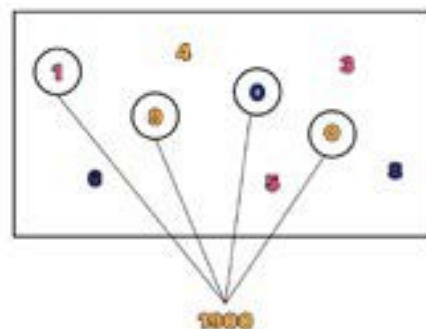


Wskazówka Można zmieniać dziecko, które kieruje myszką, żeby jak najwięcej osób mogło spróbować.

Zadanie 2 – znajdź rok

Opis

Jest to łatwe i fajne zadanie, w którym dzieci mają znaleźć przedmioty, które nie istniały w czasach Abrahama.



Przebieg zadania

1. Na stronie wyświetli się zdjęcie miasta Haran, na którym znajdują się rzeczy, które nie należą do czasów Abrahama. Obok każdej rzeczy znajduje się liczba.
2. Dla poziomu 2 wyświetla się więcej liczb, niż dla poziomu 1.
3. Dzieci zaczynają szukać.
4. Niech dzieci podyskutują jak można z tego stworzyć rok, do którego mają się przenieść.
5. Jak złoży się razem te liczby od lewej do prawej to powinno wyjść 1900 (przed naszą erą)
6. Dzieci wpisują ten rok na stronie i przechodzą dalej.

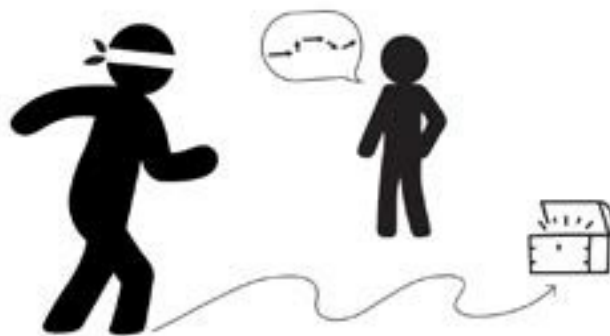
Zadanie 3 – chodzić w wierze

Opis

Tutaj jedno z dzieci prowadzone przez mentora musi znaleźć ukryte słodycze. Dziecko ma zawiązane oczy i musi słuchać instrukcji, aby znaleźć słodycze. Po wykonaniu zadania dobrze jest trochę zastanowić się nad tym razem z dziećmi, aby zobaczyły porównanie do „chodzenia w wierze”. Bóg jest naszym ojcem i ma dla nas plan i On nas poprowadzi. Bez niego jesteśmy całkiem ślepi i sami nie możemy znaleźć drogi do szczęścia i radości. Musimy wybrać, czy chcemy wierzyć, czy nie. Jak widać z zadania, głupotą jest nie wierzyć w swojego mentora, bo łatwo się wtedy potknąć i zgubić. Wraz ze słodyczami dzieci znajdują zadanie od Iris. Następnie muszą przeszukać pokój w poszukiwaniu koperty z kodem.

Sprzęt

- Opaska na oczy
- Słodycze dla całej grupy
- Koperta z wydrukowanym kodem
- Wydrukowane zadanie



Przygotowanie

1. Przeczytaj dokładnie zadanie!
2. Wydrukuj zadanie i włóż je razem ze słodyczami do reklamówki, pudełka albo czegoś podobnego
3. Wydrukuj kod, włóż go do koperty i schowaj gdzieś w pokoju
4. Upewnij się, że masz dosyć miejsca na zadanie i stwórz drogę, którą dziecko będzie musiało pokonać i gdzie mogą leżeć słodycze. Możesz też ustawić przeszkody na drodze do słodyczy.

Przebieg zadania

1. Mentorzy wybierają dziecko, które będzie miało zawiązane oczy.
2. Jedno z pozostałych dzieci może położyć słodycze w miejscu, które wskaże mentor.
3. Mentor prowadzi dziecko do słodyczy mówiąc, gdzie ma iść.

4. Kiedy dziecko dojdzie do celu, może odsłonić oczy i wszyscy dostają słodycze. W tym momencie dobrze jest się zastanowić razem z dziećmi nad podobieństwem zadania do naszego życia.
5. Razem ze słodyczami, dzieci znajdują kartkę z zadaniem: Mają znaleźć list, który Iris wysłała na cały świat
6. Dzieci szukają listu i znajdują kopertę z kodem w środku.
7. Dzieci wpisują kod na stronie.

Wskazówka

Stwórzcie własną trasę dostosowaną do pomieszczenia, w którym będziecie. Na przykład: Zrób dwa kroki do przodu, trzy kroki w prawo, dwa kroki do tyłu, jeden krok w lewo, dwa długie kroki do przodu, trzy kroki małe jak myszka w prawo. I wtedy dziecko dochodzi do słodyczy. Aby było jeszcze ciekawiej, możesz postawić na drodze „przeszkody”, np. skórki od bananów, na których może się poślizgnąć, dzbanek z wodą, którego nie wolno przewrócić, małe klocki Lego (które bolą jak się na nie nadeptnie), itp. Dziecko widzi te przeszkody, zanim będzie miało zasłonięte oczy, a następnie musi ślepo ufać wskazówkom mentora.

Zadanie 4 - quiz

Opis

Teraz dzieci będą mogły sprawdzić, ile pamiętają z rozdziału o Abrahamie

Przebieg zadania

1. Na stronie Iris mówi dzieciom, że za chwilę będą rozwiązywały quiz.
2. Dzieci razem odpowiadają na pytania. Dziecko, które klika odpowiedź na ekranie można zmieniać.
3. Po quizie kończy się rozdział



Załącznik Zadanie 3

7382



Explorers, mam dla was specjalne zadanie!

Wysłałam do Explorers na całym świecie list, w którym znajduje się coś, czego potrzebujecie, żeby przejść dalej.

Czy potraficie go znaleźć?