

Descrição da tarefa

capitulo 2 - Abraham

Tarefa 1- lembrar a cor

Descrição

Isso é um mini game que é realizado no site, trata-se de memorizar e repetir cores.

Implementação

Uma das quatro cores acende mais forte. Depois clique na mesma cor para terminar a rodada. Agora a próxima rodada começa com mesma cor, mas uma nova cor se acende. Então você clica nas mesmas duas cores na ordem correta.

Uma nova cor agora é adicionada para cada rodada. Continua-se a repetir as cores na ordem correta. Para o nível 1 o código é finalizado para 6 rodadas, o nível 2 passa por 8 rodadas no total



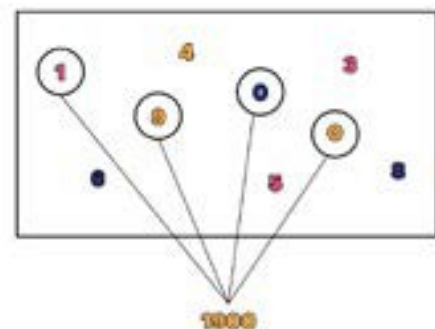
Tips

Você pode alternar qual criança controla o mouse para que o maior número possível de pessoas experimente.

Tarefa 2 – encontrar o ano

Descrição

Esta é uma tarefa de busca e localização onde crianças têm que encontrar objetos que não pertenciam ao tempo de Abraão.



Implementação

No site, as crianças podem ver uma foto da cidade de Harã onde há alguns objetos que não pertenciam ao tempo de Abraão. Ao lado de cada coisa eles encontram um número. Para o nível 2, aparecem mais números do que para o nível 1

1. Deixe que as crianças discutam um pouco como isso pode acontecer no ano para o qual vão viajar.
2. Se você agora somar os números da esquerda para a direita, será 1900 (antes de Cristo).
3. As crianças entram no site e seguem em frente.

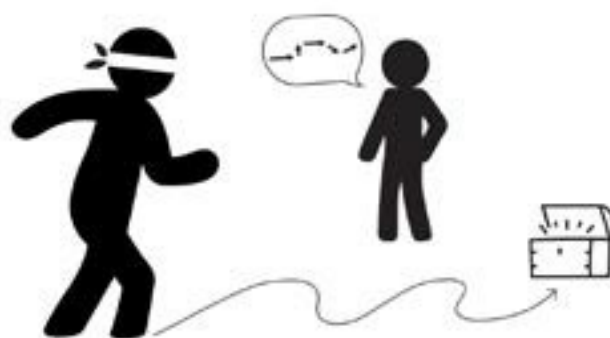
Tarefa 3 –andar na fé

descrição

Aqui, uma criança deve encontrar o doce que está escondido, guiado por seu mentor. A criança está com os olhos vendados e deve optar por ouvir as instruções para encontrar o doce. Após a tarefa, é bom refletir um pouco sobre isso junto com as crianças, para que elas vejam o paralelo de “andar pela fé”. Deus é nosso pai e tem um plano para nós, e ele nos guiará. Sem ele, estamos realmente completamente cegos e não podemos encontrar o caminho para a felicidade e a alegria. Temos que escolher se queremos acreditar ou não. Como você pode ver na tarefa, é bastante estúpido não acreditar em seu mentor, então você logo tropeçará e bagunçará por muito tempo. Junto com o doce, as crianças encontram a missão de Iris. Eles devem então procurar na sala o envelope com o código.

Equipamento

- Venda para os olhos
- Doces para todo grupo
- Envelope com código impresso
- Atribuição impressa



Preparativos

Leia a tarefa com atenção!

1. Imprima a tarefa e coloque-a junto com os doces em uma sacola, baú ou similar.
2. Imprima o código, coloque-o em um envelope e esconda-o na sala.
3. Certifique-se de que há espaço suficiente para a tarefa e descubra o caminho que a criança fará e onde os doces podem estar. Também pode haver alguns obstáculos no caminho para os doces.

Implementação

1. Os mentores decidem sobre uma criança que será vendada.
2. Uma das outras crianças pode colocar os doces onde o mentor diz que eles deveriam estar.
3. O mentor orienta a criança até os doces dizendo para onde ir.

4. Quando a criança encontrar, ela pode abrir os olhos novamente e todos ganham doces. Aqui é bom refletir um pouco com as crianças.
5. Junto com os doces, eles encontram um bilhete com uma missão: eles devem encontrar uma carta que Iris enviou para o mundo inteiro.
6. As crianças procuram a carta e encontram um envelope com um código dentro.
7. As crianças inserem o código no site.

Tips

Crie o seu próprio percurso adaptado à sala onde vai estar. Por exemplo: Dê dois passos para frente, três passos para a direita, dois passos para trás, um passo para a esquerda, dois passos longos para frente, três passos do mouse para a direita. E então a criança vai acabar com o doce. Para torná-lo ainda mais emocionante, você pode colocar alguns "obstáculos" no caminho, por exemplo, algumas cascas de banana nas quais você pode escorregar, uma banheira de água que você deve evitar pisar, pequenos pedaços de Lego (que são dolorosos de pisar), etc. A criança consegue ver esses obstáculos antes de ser vendada e então tem que confiar cegamente nas instruções dadas pelo mentor.

Tarefa 4 - quiz

Descrição

Agora as crianças vão testar a si mesmas se lembrarem de tudo que aprenderam no capítulo sobre Abraão.

Implementação

1. No site, Iris avisa às crianças que agora haverá um quiz.
2. As crianças respondem as perguntas juntas. Ele pode ser alterado um pouco em quem clica na resposta correta.
3. Após o teste, o capítulo termina.



Atribuição da tarefa 3

7382



Exploradores, tenho uma missão especial para vocês!

Enviei uma carta aos exploradores de todo o mundo com algo dentro de que você precisa para seguir em frente. Vocês pode encontrá-lo?.