

## Описание заданий

### Глава 2 - Авраам

#### Задание 1 – запомни цвета

##### Описание

Это мини-игра, в которую играют на сайте. Она заключается в запоминании и повторении цветов.

##### Ход действий

На экране загорается один из четырех цветов.

Нажмите на тот же цвет, чтобы закончить раунд.

Следующий раунд начинается с того же цвета, но дополнительно загорается новый цвет.

Нажмите на те же два цвета в правильном порядке. В каждом раунде появляется дополнительный цвет. Продолжайте повторять цвета в правильном порядке. Для уровня 1 код готов после 6 раундов, для уровня 2 для завершения игры проходит 8 раундов.



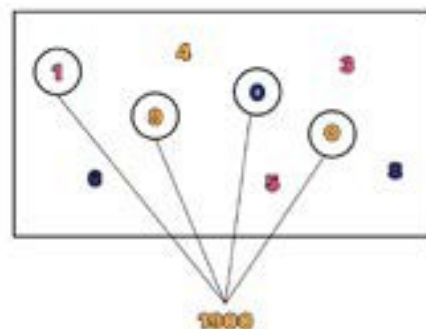
##### Совет

Можно менять очередность тех, кто управляет мышью, чтобы как можно больше детей смогли попробовать сыграть.

#### Задание 2 – найди год

##### Описание

В этом задании дети должны найти предметы, которые не существовали во времена Авраама.



## Ход действий

1. На сайте дети могут увидеть изображение города Харран, в котором находятся предметы, не принадлежавшие во время Авраама. Рядом с каждой вещью есть соответствующий номер.
2. Для уровня 2 появляется больше чисел, чем для уровня 1.
3. Дети начинают искать.
4. Пусть дети немного обсудят, как можно сложить из чисел год, в который они собираются отправиться.
5. Если сложить числа слева направо, получится 1900 год (до Рождества Христова).
6. Дети вводят код на сайте и двигаются дальше.

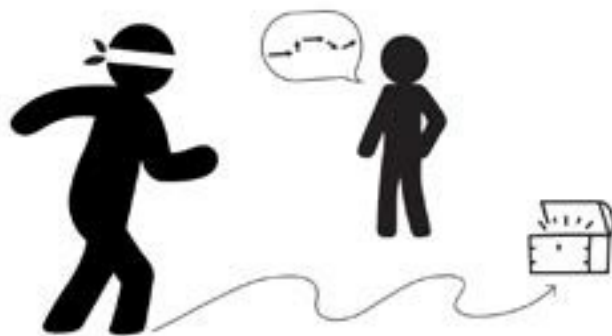
## Задание 3 – ходить по вере

### Описание

Ребенок ищет спрятанную конфету под руководством своего ментора. Ему завязывают глаза, далее ему нужно слушать инструкции, чтобы найти конфету. После прохождения задания хорошо бы немного поговорить с детьми, объяснить параллель с «хождением по вере». Бог — наш отец, и у Него есть план для нас, и Он будет вести нас. Без Него мы действительно слепы, и сами не можем найти путь к счастью и радости. Мы должны выбрать, хотим ли мы верить или нет. Как становится понятно из задания, не верить своему ментору - довольно глупо, тогда вы сразу же споткнетесь и будете довольно долго возиться. Вместе с конфетами дети находят задание от Ирис. Затем они должны начать поиски конверта с кодом.

### Что понадобится

- Повязка для глаз
- Конфеты для всей группы
- Конверт с распечатанным кодом
- Распечатанное задание



### Подготовка

1. Хорошо прочти задания!
2. Распечатай задания и вместе с конфетами помести в пакет, коробку или что-нибудь подобное.
3. Распечатай код. Вложи его в конверт и спрячь в комнате.
4. Позаботься о том, чтобы в комнате было достаточно места для выполнения заданий и найди путь, по которому пройдет ребенок, и где будут лежать конфеты. На пути могут быть препятствия.

## Ход действий

1. Менторы решают, кто из детей получит повязку на глаза.
2. Кто-то из детей может спрятать конфеты там, куда укажет ментор.
3. Менторы направляют детей к конфетам, говоря, куда идти.

4. Когда ребенок выполнит задание, он может убрать повязку и все получают конфеты. Можно обсудить прохождение задания с детьми.
5. Вместе с конфетами они находят записку с заданием: они найдут письмо, которое Ирис разослала по всему миру.
6. Дети ищут письма и находят конверт с кодом.
7. Дети вводят код на сайте.

## Совет

Создайте свой собственный маршрут, подходящий к комнате, в которой вы будете находиться. Например: сделать два шага вперед, три шага вправо, два шага назад, один шаг влево, два больших шага вперед, три маленьких шага вправо. И тогда ребенок получит конфету. Чтобы сделать игру еще более захватывающей, можно поставить на пути несколько «препятствий», например, несколько банановых шкурок, на которых можно поскользнуться, тазик с водой, которую нужно обойти, маленькие детали Lego (на которые больно наступить), и т. д. Пусть ребенок увидит эти препятствия еще до того, как ему завяжут глаза, и затем ему придется слепо доверять указаниям ментора.

## Задание 4 - викторина

### Описание

Теперь детям предстоит проверить себя, помнят ли они все, что узнали из главы об Аврааме.

### Ход действий

1. На сайте Ирис говорит детям, что сейчас начнется викторина.
2. Дети вместе отвечают на вопросы. Те, которые выбирают ответы могут меняться.
3. Глава заканчивается после прохождения викторины.



## Вложение к заданию 3

# 7382



Исследователи, у  
меня есть особенное  
задание к вам!

Я отослала письмо  
исследователям по всему  
миру, внутри которого кое-  
что есть. Это понадобится  
вам для того, чтобы  
продвинуться дальше.

Можете ли вы это отыскать?