Bartłomiej Nowaczyk-Wyszkowski

# Gra terenowa „Niezwykłe naczynia”

Chrześcijańskie Stowarzyszenie „Miłość Edukacja Dojrzałość”

**Gra terenowa „Niezwykłe naczynia”**

**Autor:** Bartłomiej Nowaczyk-Wyszkowski

**Opracowanie graficzne:** Bartłomiej Nowaczyk-Wyszkowski
Przy opracowaniu graficznym wykorzystano elementy z cyklu lekcji biblijnych dla dzieci *Zaszczytne i pospolite*

**Korekta:** Danuta Pustówka

**Projekt okładki:** Bartłomiej Nowaczyk-Wyszkowski
Przy projekcie okładki wykorzystano ilustracje z cyklu lekcji biblijnych dla dzieci *Zaszczytne i pospolite*

**Wydawca:** Chrześcijańskie Stowarzyszenie „Miłość Edukacja Dojrzałość”,
ul. Partyzantów 1, 43-450 Ustroń

W opracowywaniu zadań wykorzystano *Biblię to jest Pismo Święte Starego i Nowego Testamentu*. Nowy przekład z języków hebrajskiego i greckiego opracowany przez Komisję Przekładu Pisma Świętego. Towarzystwo Biblijne w Polsce. Warszawa.

Zezwala się na drukowanie, kopiowanie i powielanie wszystkich części niniejszej publikacji tylko w celach edukacyjnych i w ramach prowadzonych zajęć. Zabrania się drukowania, kopiowania lub udostępniania w celach komercyjnych, w tym uzyskiwania korzyści majątkowych.

# Wstęp

**Drogi Nauczycielu!**

Uczenie dzieci prawd biblijnych nie odbywa się tylko i wyłącznie podczas nauczania ich lekcji biblijnej. One mogą się również uczyć, wykonując na przykład pracę plastyczną, bawiąc się czy uczestnicząc w powtórce.

Niniejsza publikacja jest propozycją jednej z takich dodatkowych form nauczania, która może pomóc dzieciom w uczeniu się i zapamiętywaniu poznawanych prawd biblijnych. Gra terenowa „Niezwykłe naczynia" to pomysł na powtórkę wiedzy zdobytej podczas całego cyklu lekcji. Powstała ona w efekcie kilkuletniej pracy z programem nauczania ***Zaszczytne i pospolite*** i została przygotowana jako dodatek do tego właśnie programu. To, jak zostanie wykorzystana, zależy tylko od kreatywności prowadzącego. Można ją przeprowadzić w całości, według załączonego opisu lub wykorzystać tylko jej fragmenty, dostosowując je do danych potrzeb i warunków.

Życzę nie tylko dobrej zabawy, ale także owocnej pracy i radości podczas wspólnej gry z biblijnymi naczyniami – i tymi zaszczytnymi, i pospolitymi.

Niech łaskawy Bóg błogosławi wszystko, co czynisz w swojej służbie.

***Bartłomiej Nowaczyk-Wyszkowski***

## OPIS GRY TERENOWEJ *Niezwykłe naczynia*

Gra terenowa *Niezwykłe naczynia* została stworzona jako dodatek do programu nauczania zatytułowanego ***Zaszczytne i pospolite***, który jest dostępny w ofercie Chrześcijańskiego Stowarzyszenia „MED". Jest elementem podsumowującym realizację całego programu, który wymaga od uczestników znajomości podstawowych informacji o poszczególnych naczyniach oraz związanych z nimi historiach biblijnych. Dzieci, które uczestniczyły w spotkaniach realizowanych na podstawie cyklu *Zaszczytne i pospolite*, nie będą miały żadnego problemu z odpowiedziami na pytania. Można jednak przed przeprowadzeniem gry zrobić powtórkę z historii biblijnych, a także nauczyć dzieci odszyfrowywania wyrazów, które zostały zapisane szyfrem GA-DE-RY-PO-LU-KI, liczbowym czy pomieszanych liter.

Gra składa się z 8 zestawów zadań, z których każdy związany jest z jednym z naczyń programu. Każdy zestaw zawiera dwa lub trzy takie zadania. Pierwsze zadanie polega zazwyczaj na odpowiedzeniu na pytanie „Z jakim wydarzeniem jest związane dane naczynie?", a kolejne to zadania do wykonania (układanka, szukanie różnic, odszyfrowywanie wyrazów itp.). Większość zadań nie wymaga znajomości faktów z poznawanych historii biblijnych, ponieważ są to zadania na spostrzegawczość lub ich rozwiązanie otrzymuje się poprzez odszyfrowanie słów. W skład gry wchodzą również:

- ✓ karta startowa, na której umieszcza się odpowiedzi na większość pytań;
- ✓ dwa obrazki z 6 różnicami do zestawu zadań z czerpakiem;
- ✓ układanka ze słowem „usprawiedliwienie" do zestawu zadań z kielichem;
- ✓ plansza z 9 postaciami Rebeki do zestawu zadań z dzbanem;
- ✓ zadanie *Garść i odrobina* do zestawu zadań z bańką;
- ✓ zadanie *Synowie Izraela* do zestawu zadań z kubkiem.

**Uwaga!** Do trzeciego zadania z zestawu zadań z alabastrowym słoikiem potrzebny będzie flakonik perfum lub zapachowa woda toaletowa, którą delikatnie perfumuje się uczestników gry, gdy zgłoszą się do prowadzącego.

Grę można przeprowadzić zarówno na zewnątrz (park, boisko szkolne, osiedlowy plac zabaw, przydomowy ogród), jak i w pomieszczeniu (sala gimnastyczna, klasa, salka katechetyczna). Poszczególne zestawy zadań należy umieścić w różnych miejscach (tzw. punktach kontrolnych) na wyznaczonym terenie gry. Można je nakleić w widocznych miejscach (na słupach, płocie lub drzwiach) lub ukryć je (pod kamieniem, w krzakach lub pod ławką), szczególnie gdy teren jest mały. Uczestnicy gry wpisują na karcie startowej odpowiedzi na poszczególne pytania lub rozwiązują zadania na dodatkowych kartkach, które otrzymują od osoby prowadzącej (dodatkowe kartki uczestnicy gry podpisują swoimi imionami lub numerem patrolu).

Można również przeprowadzić grę w sali, bez rozmieszczania punktów kontrolnych. W takim wypadku patrole siadają w różnych miejscach pomieszczenia, tak aby sobie nawzajem nie przeszkadzały w rozwiązywaniu zadań. Prowadzący rozdaje każdemu patrolowi jeden zestaw zadań, który rozwiązują, wpisując odpowiedzi na kartę startową lub kartkę z dodatkowymi zadaniami. Po wykonaniu zadań z jednego zestawu, patrol wymienia u prowadzącego zestaw na inny. Gra może zakończyć się po wykonaniu wszystkich zadań przez wszystkie patrole lub po upływie wyznaczonego czasu gry.

Oto poszczególne czynności, które należy wykonać przed rozpoczęciem gry i w trakcie jej trwania:

1. Rozmieścić wszystkie zestawy zadań w punktach kontrolnych, każdy w innym miejscu.
   **Uwaga:** W punkcie z dzbanem, oprócz kartki z zadaniami należy umieścić również planszę z 9 postaciami Racheli trzymającej dzban.
2. Podzielić uczestników na patrole (2–5 osobowe) i rozdać im karty startowe (jedna na grupę).
3. Wytłumaczyć reguły gry, pamiętając o tym, aby dotyczyły one zarówno zasad zapisywania odpowiedzi na karcie startowej oraz na dodatkowych kartkach z zadaniami, jak i zasad bezpieczeństwa oraz zabawy *fair play*, w tym: zakazu zrywania oznaczeń i zasady obecności tylko jednej drużyny w danym punkcie w tym samy czasie.
4. Ustalić z dziećmi reguły rozpoczęcia i zakończenia gry, a także kolejność realizacji poszczególnych zadań.
   **Uwaga:** Start może nastąpić dla wszystkich w tym samym czasie lub każdy patrol może być wypuszczany co 5 czy 10 minut. Wykonywanie zadań na poszczególnych punktach kontrolnych może odbywać się w chwili podejścia do znalezionego przez grupę i wolnego w danym momencie punktu. Wybór sposobu realizacji gry będzie zależał od liczby patroli. Zakończenie gry może nastąpić po upływie ustalonego czasu gry dla każdego patrolu (np. 60 minut) lub dla wszystkich w jednym momencie i wtedy kończy się umówionym sygnałem. Godzinę rozpoczęcia i zakończenia gry przez patrol można wpisać na karcie startowej.
5. Zebrać karty startowe i zadania po zakończeniu gry oraz sprawdzić, czy wszystkie kartki zostały podpisane przez uczestników i odpowiednio oznaczone numerem patrolu.
6. Ocenić pracę patroli poprzez przyznanie punktów za każde wykonane zadanie.
   **Uwaga:** Ustal sam, ile punktów przyznajesz za każde zadanie. Możesz również przyznać punkty za czas, np. 1 pkt za każdą minutę zakończenia wykonania zadań przed ustalonym czasem.
7. Ogłosić wyniki, ewentualnie rozdać nagrody lub dyplomy. Pamiętać o wspólnym posprzątaniu terenu gry.

**Uwaga:** W trakcie gry prowadzący lub inna wyznaczona osoba musi być dostępna dla wszystkich drużyn, aby mogły one od niej odbierać poszczególne zadania dodatkowe.

Wyjaśnienie do poszczególnych szyfrów:

**Pomieszane litery** – odszyfrowanie wyrazu w tym szyfrze polega na odpowiednim ułożeniu wszystkich liter, tak aby utworzyły one wyraz. Przykład: WGIESTĄ = STĄGIEW

**GA-DE-RY-PO-LU-KI** – zaszyfrowany wyraz odszyfrowujemy poprzez zamienienie liter, które pojawiają się w słowie GA-DE-RY-PO-LU-KI na litery z nimi sąsiadujące/będące w parze (G jest w parze z A, U jest w parze z L). Litery, których nie ma w słowie szyfru przepisujemy bez żadnych zmian (np. M to M). Przykład: CZDYOGI = CZERPAK

**Liczbowy** – każda litera alfabetu ma przypisaną kolejną cyfrę. Odszyfrowanie wyrazu polega na wpisaniu odpowiedniej litery w miejsce cyfry, która ją oznacza – zgodnie z podanym kluczem.

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | Ł | M | N | O | P | R | S | Ś | T | U | W | Y | Z | Ż |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |

Przykład: 14/9/19/11/1 = MISKA

Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

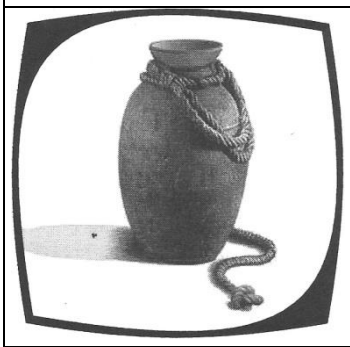
**1.** Z jakim wydarzeniem jest związana ta kamienna stągiew?

**2.** Co pojawiło się w kamiennej stągwi?
Odpowiedź odczytaj z liter obok:

**3.** Uzupełnij zdanie brakującymi wyrazami, które są zaszyfrowane.

Szyfr: **GA-DE-RY-PO-LU-KI**.

*Kamienna stągiew jest symbolem* ***OYZDMKGNR****, jaka może dokonać się w* ***ŻRCKL CZŁPWKDIG*** *przez* ***OYZRJĘCKD JDZLSG.***



Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

**1.** Na zajęciach wykonywaliśmy kolorowy wachlarzyk do głoszenia Ewangelii. Składa się on z 4 kolorów: złotego(żółtego), czarnego, czerwonego i białego. Zapisz, co one oznaczają?

**2.** Znajdź 6 różnic pomiędzy obrazkami, które odbierzesz od prowadzącego.

Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

**1.** Uzupełnij zdania brakującymi wyrazami, które są zaszyfrowane.

Szyfr: **pomieszane litery**

a) *Kielich goryczy to symbol* ***SZYNACH ÓWCHGRZE.***

b) *Kielich przymierza to symbol* ***WKRI CHRUSAYST.***

**2.** Co otrzymujemy dzięki ofierze Pana Jezusa? Odpowiedź znajdziesz w układance, którą odbierzesz od prowadzącego.

Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

**1.** Z jakim wydarzeniem jest związany ten alabastrowy słoik?

**2.** Policz, ile kosztował jeden słoik z drogimi olejkami.

**56+43+90-7-1+178+6+19+82-75+10-99+12-14= ?**

**3.** Jeśli wykonałeś te dwa zadania, podejdź do prowadzącego.
Tam czeka cię niespodzianka pełna zapachów.

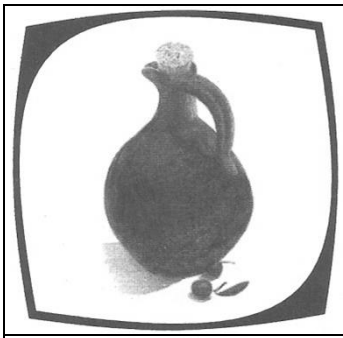
Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

**1.** Z jakim wydarzeniem jest związany ten dzban?

**2.** Która z postaci z dzbanem widocznych na załączonej planszy jest inna od pozostałych?

***ZESTAWY ZADAŃ DO ROZWIESZENIA W PUNKTACH KONTROLNYCH GRY TERENOWEJ***



Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

**1.** Z jakim wydarzeniem jest związana ta bańka?

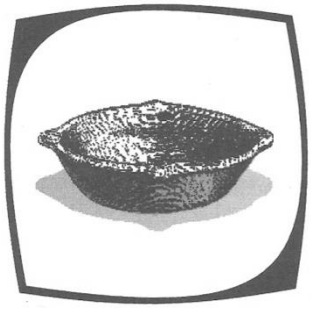
**2.** Zadanie nazwane *Garść i odrobina*, które odbierzesz od prowadzącego pomoże ci odkryć jak niewiele potrzeba, by cieszyć się Bożym zaopatrzeniem w pokarm.

Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

**1.** Z jakim wydarzeniem jest związany ten srebrny kubek?

**2.** Odbierz od prowadzącego zadanie zatytułowane *Synowie Izraela*, a odkryjesz coś ciekawego na temat młodego człowieka w długiej pięknej szacie i jego rodziny.



Zadania:

***(Odpowiedzi wpisz na karcie startowej)***

**1.** Z jakim wydarzeniem jest związana ta misa?

**2.** Rozszyfruj werset, który jest podsumowaniem historii z misą.

Szyfr: **liczbowy**

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | Ł | M | N | O | P | R | S | Ś | T | U | W | Y | Z | Ż |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |

19/13/22/26/3/9/5 10/5/4/15/9 4/18/22/7/9/14 23 14/9/13/16/20/3/9

**GRA TERENOWA** *Niezwykłe naczynia*

**KARTA STARTOWA**

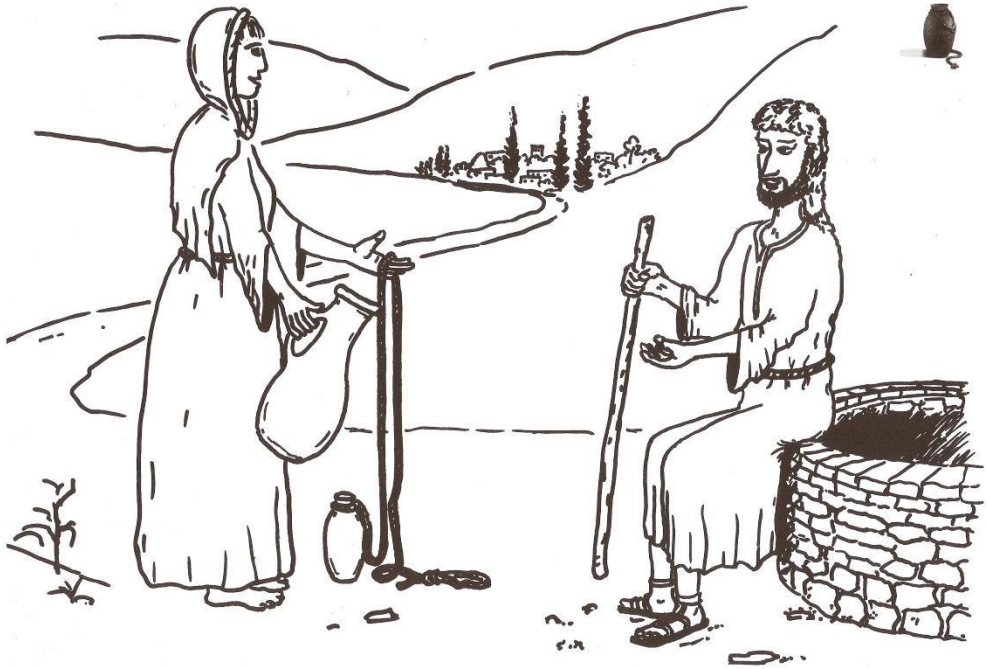
Patrol nr ____ Skład patrolu: _____

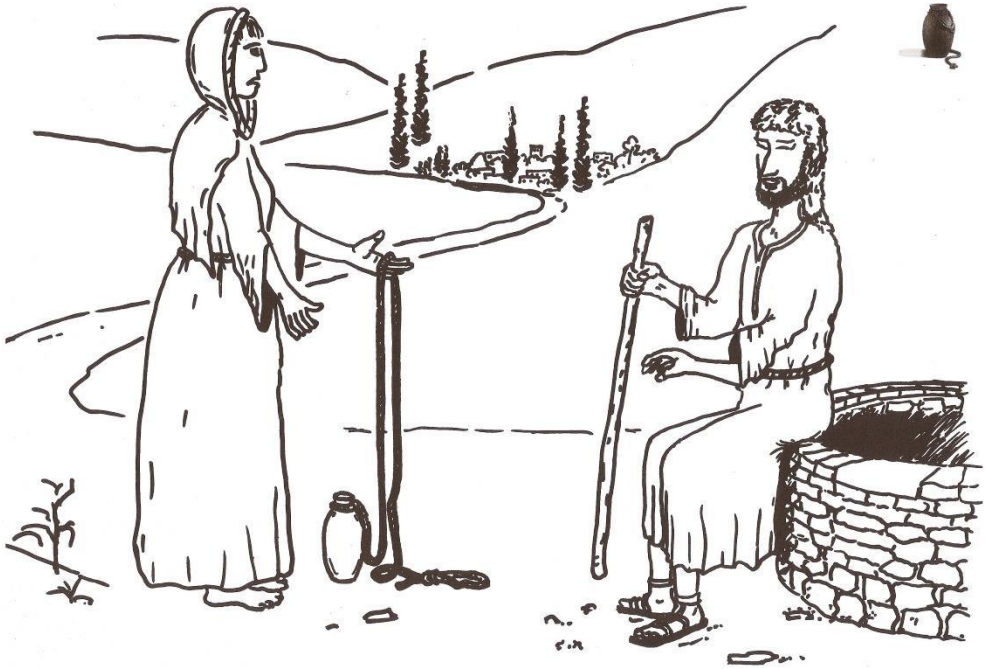
_____

Czas startu: _____ Czas powrotu: _____ Punkty za czas: _____ Punkty za zadania: _____

**Uwaga: Do tabeli wpisz odpowiedzi z poszczególnych zadań i z odpowiednich punktów kontrolnych**.

| | | |
|---|---|---|
| | **1.** | _____ _____ |
| | **2.** | _____ |
| | **3.** | _____ _____ |
| | **1.** | Złoty (żółty) - _____ Czarny - _____ Czerwony - _____ Biały - _____ |
| | **1.** | a) _____ b) _____ |
| | **2.** | _____ _____ |
| | **1.** | _____ _____ _____ |
| | **2.** | **56+43+90-7-1+178+6+19+82-75+10-99+12-14 =** _____ |
| | **1.** | _____ _____ _____ |
| | **2.** | |
| | **1.** | _____ _____ _____ _____ |
| | **1.** | _____ _____ _____ _____ |
| | **1.** | _____ _____ |
| | **2.** | _____ _____ |





# USPRAWIEDLIWIENIE

**Która z poniższych postaci z dzbanem różni się od pozostałych?**

A

B

C

D

E

F

G

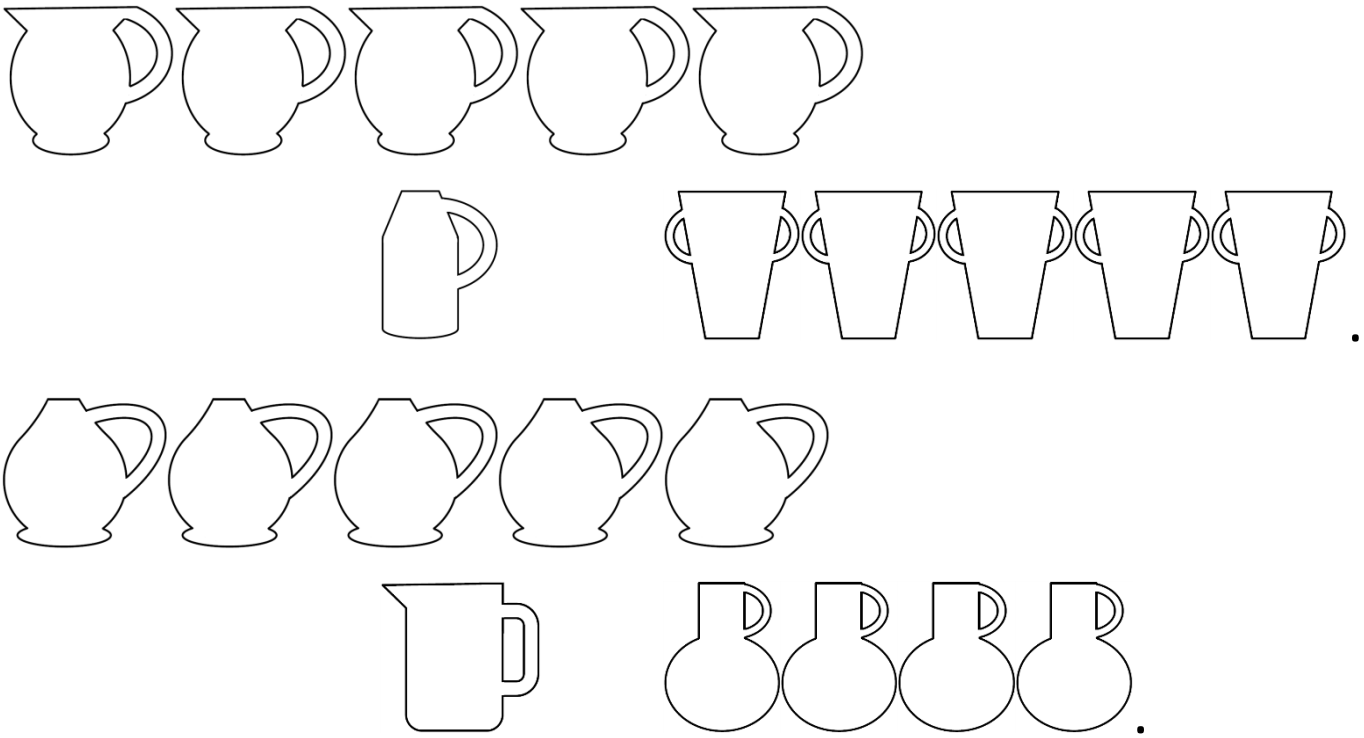
H

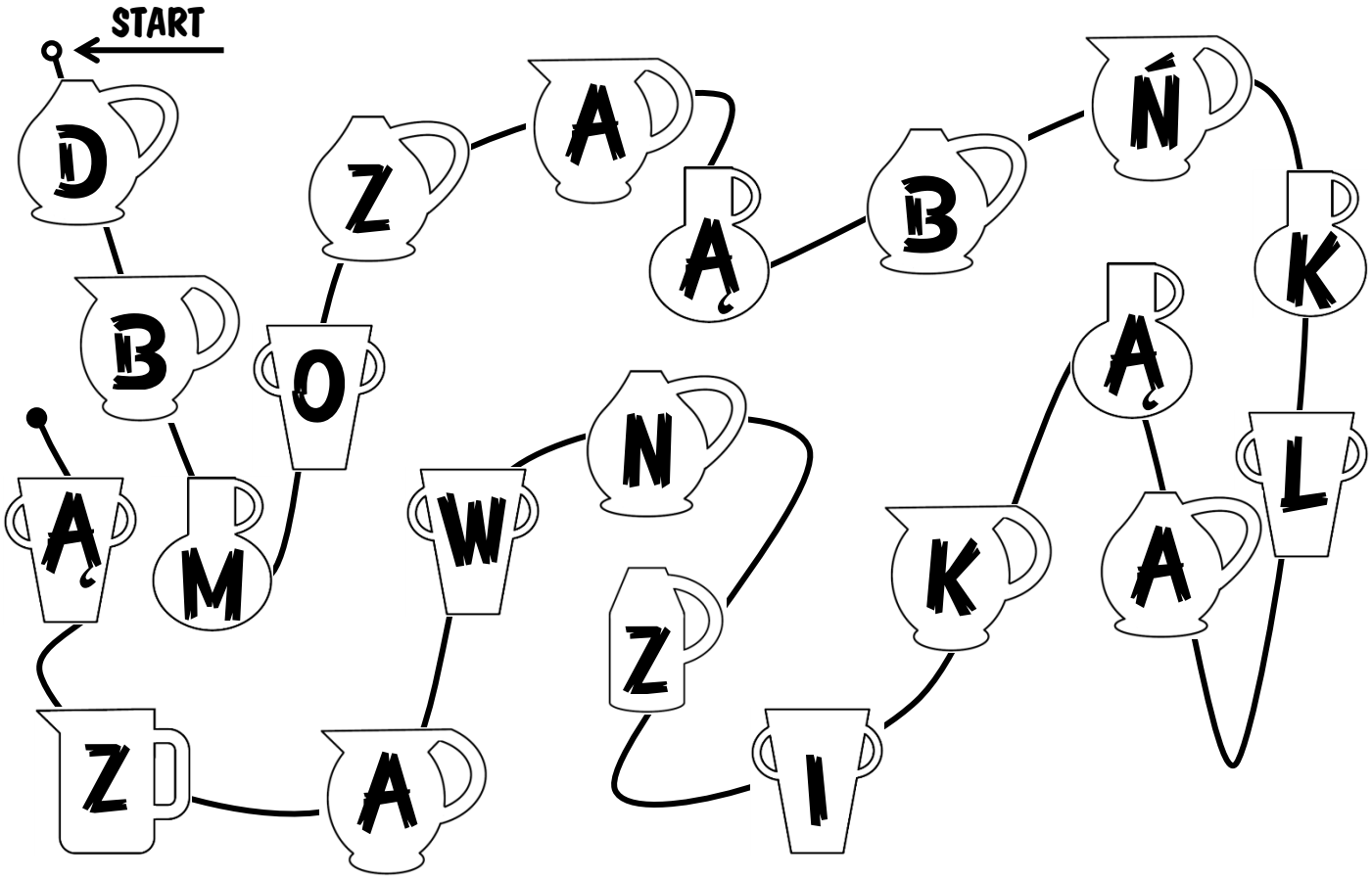
I

# „GARŚĆ I ODROBINA"

Wdowa z Sarepty codziennie przyrządzała placki chlebowe sobie, swojemu synowi i prorokowi Eliaszowi z garści – odrobiny składników, które miała, i które Bóg codziennie w cudowny sposób pomnażał. Wpisz w poniższe naczynia odpowiednie litery, odpowiadające ich kształtom, które odczytasz po kolei ze ścieżki na dole strony.

*Pierwsza Księga Królewska 17, 8–16*





# Synowie Izraela

Używając szyfru **GA-DE-RY-PO-LU-KI** odszyfruj brakujące wyrazy w zdaniach i wpisz je w odpowiednie miejsca.
Pamiętaj, że literę, która znajduje się w słowie **GA-DE-RY-PO-LU-KI** zamieniasz na literę z nią sąsiadującą. Jeśli w zaszyfrowanym słowie jest litera, której nie ma w szyfrze **GA-DE-RY-PO-LU-KI** to przepisujesz ją, np. D = E, E = D, S = S.

*Pierwsza Księga Mojżeszowa, rozdział 37*

## Zadanie:

**1**. Józef miał **S K D E D M N G Ś C K D** __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ lat. (w.2)

**2.** Izrael podarował Józefowi **E Ł L A Ą S Z G T Ę** __ __ __ __ __ __ __ __ __ __

z rękawami. (w.3)

**3.** Bracia **N K D N G W K E Z K U K** __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ __ Józefa

z powodu dziwnych snów i słów jego. (w.8)

**4.** Józef miał **J D E D N G S T L** __ __ __ __ __ __ __ __ __ braci. (w.9)

**5.** Bracia pochwycili Józefa i **W Y Z L C K U K** __ __ __ __ __ __ __ __

go do **S T L E N K** __ __ __ __ __ __ . (w.24)

**6.** Bracia sprzedali Józefa Midianitom, a ci sprzedali go w **D A K O C K D**

__ __ __ __ __ __ __ . (w.27–28.36)