

Poszukiwacze Ewangelii

Liczba uczestników:

4 zespoły po 3-9 osób

Obstawa:

8 aktorów i tylu przewodników ile jest grup

Miejsce:

Może być budynek zamknięty lub urozmaicony teren (park)

Opis gry:

Doktorowi Jeremiaszowi zaginęły cztery ewangelie, które potrzebuje do skompletowania całej Biblii. Celem gry jest jak najszybsze odnalezienie ich i dostarczenie we wskazane miejsce. Ewangelie odnajdziemy nawiązując znajomości i pytając różnych osób, które występują w grze.

Trzeba być – ciekawskim, wnikliwym, nie ignorować żadnej wypowiedzi napotkanej osoby, uważnie słuchać i dokładnie patrzeć wokół siebie.

Zasady dla obstawy:

- Żadna z postaci nie odpowiada, jeśli nie zostanie wcześniej o dany przedmiot lub inną postać zapytana. Wyjątek można zrobić przy przedszkolakach.
- Samarytanka nie mówi o swojej ewangelii, dopóki nie wykonamy zadania bibliotekarza.
- Starszym w miarę możliwości utrudniamy zadania, a młodszym ułatwiamy

Zasady dla przewodników:

- W miarę możliwości znamy scenariusz i pomagamy szczególnie młodszym dzieciom
- Jeśli widzimy, że czas upływa za szybko – przyśpieszamy grę
- Staramy się zaktywizować wszystkich uczestników grupy przydzielając role – np. każdy może zagadywać inną osobę, ale do każdej postaci podchodzimy grupowo.
- Nie ma wyznaczonej kolejności wykonywania zadań i interakcji z obstawą. W razie czego trzeba moderować tak, żeby grupy się nie spotkały.

Zasady dla uczestników:

- Nie używamy przemocy
- Słuchamy przewodnika
- Nie wykonujemy zadań na własną rękę – tylko grupowo
- NIE MARUDZIMY!!!!

Przedmioty wszystko x 4 lub tyle ile jest grup:

- ruloniki z Ew. Mateusza
- ruloniki z Ew. Marka
- ruloniki z Ew. Łukasza
- ruloniki z Ew. Jana
- znaczki ryby
- krzyże
- długopisy
- woda w dzbanie
- bulki
- czerwone serca

- kubki
- torebki śniadaniowe
- mapa Jerozolimy

Postacie:

Doktor Jeremiasz – Roztrzepany naukowiec – teolog. Przy kompletowaniu całości Biblii zagubił gdzieś kopie nowego testamentu (cztery ewangelie) prosi o pomoc przy odnalezieniu ich. Opowiada na czym będzie polegać gra, o tym, że będą spotykać różne osoby, które mogą im pomóc. Daje grupie krzyż, który może im się w pewnym momencie przydać. Na końcu gry daje dzieciom całą biblię, z wypisaną w środku informacją kończącą grę.

Człowiek bezdomny – Jest smutny, głodny i chce mu się pić, Może sam zaczepiać, a można też do niego podejść. Ma Ewangelię Łukasza, którą odda za coś do picia i jedzenia. Ma też bonusowe serce, które odda, kiedy powie się mu Dobrą Nowinę.

Samarytanka – stoi np. przy fontannie z dzbanem wody, ale nie ma kubeczków, a bez kubeczków wody nie da. Nie wie też skąd zdobyć kubeczki (przy młodszych dzieciach może wiedzieć). Wie za to, kto ma Ewangelię Jana (Bibliotekarz) ale nie jest pewna tej informacji. Sama posiada Ewangelię Marka, ale nie mówi o niej dopóki nie odwiedzimy bibliotekarza. Po wykonaniu zadania bibliotekarza dostajemy od niej Ewangelię. (u przedszkolaków można zrobić wyjątek i powiedzieć od razu o bibliotekarzu)

Piekarz – Jest ubrany na biało, może krzyczeć, że sprzedaje pieczywo. W klapie ma wpięte cztery rybki metalowe. Da bułki, jeśli grupa będzie miała torebki, torebki posiada student teologii – piekarz może to wiedzieć, ale nie musi.

Adam student teologii – doktor Jeremiasz jemu też zlecił odnalezienie ewangelii i dodatkowo pierwszego znaku chrześcijaństwa. Potrzebuje czegoś do pisania, żeby robić notatki. Odda Ewangelię Mateusza, którą posiada za rybę i torebki za coś do pisania.

Sprzedawca długopisów – jak nazwa wskazuje sprzedaje długopisy, ale że nie mamy pieniędzy musimy coś zrobić, żeby dał nam długopis. W rozmowie wychodzi, że sprzedawca zna historię Jezusa, ale nie wie jak umarł i tu potrzebny będzie krzyż, żeby mu pokazać – w zamian dostajemy długopis.

Bibliotekarz – ma przy sobie dużo książek i wiele przydatnych rzeczy. Ma Ewangelię Jana – odda ją za zaśpiewanie dwóch piosenek o Panu Jezusie. Ma też kubeczki, ale oddaj je za mapę Jerozolimy. Wie gdzie jest Ewangelia Marka, ale zleci nam dodatkowe zadanie, żeby nam to wyjawić – poprosi nas, żebyśmy opowiedzieli bezdomnemu Dobrą Nowinę, za wykonane zadanie dostajemy od bezdomnego bonusowe serce, które dajemy bibliotekarzowi w zamian za informację o Ewangelii Marka

Sprzedawca map – właśnie likwiduje swoje stoisko i wciska nam wszystkie mapy, które posiada. Sam nas zaczepia. Dostajemy między innymi mapę Jerozolimy.