|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Elem tartalma:** Tiszamenti tábor akadályverseny | | Kategória: játék |
| Szerző: Ifjúsági Lelkészség | | Esemény: Tábor |
| Kapcsolódó téma: Jézus | Kapcsolódó előadás: | |
| Régió: Tisza | Település: | Időpont: 2016.07. |

Kapcsolódó anyagok:

**Főelőadások négy az egyben:**

2016\_07\_Jezus\_negy\_foeloadas\_egyben\_ossz\_tabor

**Főelőadások:**

2016\_07\_Jezus\_mit\_tudunk\_valóban\_Jezusrol\_foeloadas\_ossz\_tabor

2016\_07\_Jezus\_milyennek\_tapasztaltak\_Jezust\_baratai\_foeloadas\_ossz\_tabor

2016\_07\_Jezus\_hogyan\_ertelmeztek\_Jezust\_foeloadas\_ossz\_tabor

2016\_07\_Jezus\_Jezust\_megismerni\_foeloadas\_ossz\_tabor

**Csoportfoglalkozás:**

2016\_07\_Jezus\_kerdesek\_kiscsoportra\_csoport\_ossz\_tabor

**A Tiszamenti régió dokumentumai:**

2016\_07\_Jezus\_mit\_tudunk\_Jezusrol\_eloadas\_feldolgozas\_szindarabban\_ti\_tabor

2016\_07\_Jezus\_bibliai\_kodok\_eloadas\_feldolgozas\_szindarabban\_ti\_tabor

2016\_07\_Jezus\_Jezus\_ertelmezese\_eloadas\_feldolgozas\_szindarabban\_ti\_tabor

2016\_07\_Jezus\_megismerni\_Jezust\_eloadas\_feldolgozas\_szindarabban\_ti\_tabor

2016\_07\_Jezus\_tiszamenti\_tabor\_akadalyverseny\_jatek\_ti\_tabor

2016\_07\_Jezus\_Jezus\_piktogramok\_dekor\_ti\_tabor

2016\_07\_Jezus\_nyito\_szindarab\_egyeb\_ti\_tabor

**A kapcsolódó anyagok rövid tartalmi leírása és a fent felsoroltakon kívül a témánkhoz és az eseményhez kapcsolódó esetleges egyéb anyagok az alábbi téma- és eseményösszegző dokumentumban találhatóak:**

2016\_07\_Jezus\_tabor\_osszegzo\_ossz\_tabor

Törzsanyag:

**Tiszamenti tábor akadályverseny, akadály ötletek**

Pénteki akadályverseny

START

Kedves Kémek! Újabb küldetésetek van. Szeretnénk, ha megtanulnátok, hogyan tudjátok Jézus ügyét még jobban szolgálni, s irgalmas kémekké válnátok.

Menjetek a Főnök házához, üzenetet hagyott nektek!

1. állomás kisház

**piktogram**

**hangüzenet**

Beldon ügynökünk segítségre szorul. Legyetek szolgálatára! Ahhoz, hogy megtudjátok, miben kell őt segítenetek, fejtsétek meg a piktogramot! Ha sikerült, keressétek meg Beldont a konyhában! Igyekezzetek, a küldetés teljesítésére összesen 10 percetek van! Jegyezzétek meg: minimális méret: cseresznye. Mennyiség: minél több! A változatosság plusz előny!

1. állomás Előd (konyha) *(kókuszgolyó alap, szóratok, tálcák)*

Mit ábrázol a piktogramotok? (1 p) (Éhezőknek ételt adni.)

10 percet mérni

Meg kell számolni hány darab kókuszgolyót készítettek és hány félét!?

Add oda a következő piktogramot!

Szóbeli utasítás: Menjetek ki az utcára! A hintó már vár rátok! Elvisz benneteket a következő terepre. A Főnök jelentkezni fog. Várjátok az utasítását!

1. állomás Noel (mázsaház) *(sátor, 2 telefon, hangüzenet, piros és zöld jelzőlámpa)*

csörgő telefon az ablakban, Noel rejtekhelyről figyel

telefonos üzenetet lejátszod nekik:

Tudomást szereztem róla, hogy éjszakára vendégeink érkeznek társszervezetünkből. Szeretnénk számukra megfelelő szállást biztosítani. Kérlek, segítsetek! SOS! Most jelezték, hogy 10 perc múlva érkeznek. Siessetek! Nézzetek jól körül, mit tudnátok felhasználni!

Meg tudtátok fejteni a piktogramot? (Utasoknak szállást adni.)

Felállított sátorért 9 p.

Kövessétek a helyes utat! (nem mondhatod meg nekik, merre menjenek tovább, de a zöld jelzőlámpát kell követni)

Vegyétek észre a szükséget szenvedőt, legyetek vele irgalmasak!

Add oda a következő piktogramot!

1. állomás (műanyag poharak, alkoholos filc, 3 kanál, flakon – rajta felirat: ne vidd el innen+kanál, tálca, stopper)

Úton jajgató ember: Szomjazom!

A csapatnak nem mondhatod meg konkrétan, hogy mi a feladatuk! Maguknak kell rájönni a szituáció alapján.

Meg kell keresniük a fára kötött flakont, amiben víz van. 3 kanál segítségével 3 perc alatt minél több vizet kell juttatni a poharadba a csapatnak. Az állomásvezető alkoholos filccel jelölje meg a poharat, írja rá a csapat számát, s jelölje meg, mennyi vizet sikerült a pohárba tölteni. A pontozás utólag lesz ez alapján.

Kérdezd meg, megfejtették-e a piktogramot. Ha igen, akkor 1 pontot máris kapnak. *(Szomjazóknak italt adni.)*

Add oda a következő piktogramot!

1. állomás *(kukászsákok, ragasztók, krepp papír, olló, madzag)*

Ellopták az ügynöki öltönyömet. 10 perc múlva találkozóm van a Főnökkel. Segítsetek rajtam!

A feladatot ne mondd el konkrétan! Utalj rá, hogy használják a közelben található kellékeket, ha tanácstalanok lennének! A feladatuk, hogy öltönyt készítsenek neked kukászsákokból, krepp papírból stb.

A piktogramot sikerült megfejteniük? *(Szegényeket ruházni.) 1 pont*

Hány különböző ötletet alkalmaztak? Ez alapján adhatsz további 9 pontot, vagy kevesebbet…

Add oda a következő piktogramot!

KÉK DOBOZ ELREJTVE : JÓ TANÁCS! TARTSÁTOK SZEM ELŐTT, HOGY AZ EMBER, AKIVEL TALÁLKOZNI FOGTOK, VALAHOVÁ EL SZERETNE JUTNI!

1. állomás *(fertőtlenítő, mankónak való ágak a közelben, kötszer)*

Úton jajgató ember: Fáj a lábam! Valahogy el kellene állítani a vérzést! Segítsetek rajtam! Fontos küldetést kell teljesítenem. Muszáj eljutnom a börtönbe.

Csapat feladata: Kötözzék be a sebesült térdét, majd adjanak neki egy mankót, vagy támogassák, hogy el tudjon jutni a börtönbe.

Ha megtalálják a kötszert, s bekötik a sebet, akkor 5 p.

Ha magukkal visznek, vagy adnak neked mankót is, akkor 9 p.

Ha a piktogramot kitalálták akkor még plusz 1 pont. (Börtönben lévőket látogatni.)

Add oda a következő piktogramot!

1. állomás Veve *(fekete krepp papír, lakat, szentírás, papír, toll, jutalom oklevél)*

Szabadítsatok ki! Ígérem, én is a jó ügyet fogom szolgálni, s Jézus tanítványa leszek! (Nem tudom, hogy ez releváns-e az előadáshoz…de valami ilyesmi szöveget kellene mondanod.)

A lakat kódját szentírás segítségével tudják megfejteni.

312l

Kérdezd meg, meg tudták-e fejteni a piktogramot? *(A börtönben lévőket meglátogatni.) 1 p*

Ha sikerül a lakatot kinyitni, akkor további 3 pont adható (számjegyenként).

Ha az összes piktogramot sikerült megőrizniük, s meg tudják mutatni, akkor további 1 pontot kaphatnak. (Összesen 6 darabnak kell lenni.)

Ha meg tudják mondani, mik ezek a piktogramok (irgalmasság testi cselekedetei), és tudják, hogy melyik hiányzik (Halottakat eltemetni.), akkor további 5 pontot kaphatnak.

Ezután jutalmazd meg őket, amiért sikerült a küldetést sikeresen teljesíteniük, s küldd őket vissza a táborba. Sétálniuk kell.

Eszközigény: