

Harcerska egzegeza



gra



fol. Basia Pizon

■ rajd zastępu Mewa z 2 DRz

Symbole w lesie

Cel: kojarzenie symboli z Pisma Świętego i ćwiczenie spostrzegawczości.

Uczestnicy idą wyznaczoną trasą w lesie i szukają elementów nie pasujących do krajobrazu, np. flakonik, pióro, sieć rybacka, księga, gwóźdź itp., czyli przedmiotów pojawiających się w Biblii. Uczestnicy otrzymują jeden punkt za znalezienie przedmiotu, a kolejne za podanie wydarzenia biblijnego wiążącego się z danym przedmiotem (pióro – chrzest Jezusa w Jordanie, gdzie pojawiła się gołębica; ofiarowanie Jezusa w świątyni, gdzie Maryja i Józef złożyli w darze dwie synogarlice; koniec potopu, gdy Noe wypuścił kruk, a potem gołębice, aby sprawdzić, czy wody już opadły; flakonik – stągwie kamienne na weselu w Kanie, flakonik z pachnącymi olejkami, którymi Maria Magdalena namaściła Jezusa). Uczestnicy wychodzą pojedynczo z wyznaczonego miejsca startu z kartką

i długopisem, a na mecie oddają kartki z zapisem zaobserwowanych przedmiotów. Za każde skojarzenie jest jeden punkt. Wygrywa osoba, która zebrała najwięcej punktów.


Biblijne puzzle

Cel: zapamiętanie niedzielnej Ewangelii.

Zastępowa kseruje i dzieli na części tekst niedzielnej Ewangelii. Pocięte i złożone fragmenty chowa w mundurze jednej z harcerek (np. czołowej). Pozostałe dziewczyny z zastępu jak najszybciej starają się znaleźć ukryte karteczki i złożyć z nich całość. Aby gra była ciekawsza, zastępowa dzieli zastęp na 2 grupy, chowa fragmenty w mundurach dwóch harcerek i czeka, która grupa szybciej ułoży tekst Ewangelii.

Wędrówka Izraela

Cel: poznanie dziejów Narodu Wybranego w drodze do Ziemi Obiecanej, ćwiczenie umiejętności rozwiązywania szyfrów.

Uczestnicy podążają na azymut do punktu, gdzie znajduje się kartka z pytaniem o wybrane wydarzenie z dziejów Izraela. Możliwe będą odpowiedzi TAK lub NIE. Pod tymi odpowiedziami zapisane będą azymuty i liczba parokroków, po przebyciu których znajduje się następny punkt. Jeden, który skraca drogę (ten będzie znajdował się przy dobrej odpowiedzi) i jeden, który ją wydłuża (zapisany pod odpowiedzią błędną). Przykład: Czy wędrówka Narodu Wybranego trwała 40 dni? W przypadku odpowiedzi TAK, zastęp podąży na azymut wydłużający drogę, a przy odpowiedzi NIE na ten, który ją skróci. Gdy zastęp będzie odpowiadał przez cały czas źle, będzie szedł drogą okrężną. Po dotarciu do ostatniego punktu, osoba, która na nim stoi, podlicza liczbę prawidłowych odpowiedzi dla każdego zastępu. Tam zastępy dostają do rozszyfrowania tekst ze wskazanym miejscem, gdzie gra dobiegnie końca. Szyfr polega na znalezieniu liter w Piśmie Świętym, np.: Mt, 1, 2, 3 (Mt to skrót Ewangelii Mateusza, 1 to rozdział pierwszy, 2 to drugi werset, a 3 to trzecia litera w tym wersecie, czyli litera R). Po rozszyfrowaniu tekstu zastęp udaje się we wskazane miejsce. Kiedy wszystkie zastępy dotrą do finalnego punktu, odbędzie się tam przeciąganie liny (lub walka na chusty), symbolizujące walkę o Ziemię Obiecaną. Zastęp, który wygra, otrzymuje dodatkowe punkty. Zwycięza ten, który po zsumowaniu punktów ze wszystkich etapów gry osiągnie najlepszy wynik. 

UWAGA: Zastępy powinny mieć ze sobą kompas oraz Pismo Święte Nowego Testamentu (litery do hasła trzeba wybierać z Nowego Testamentu, a nie ze Starego, ze względu na to, że gdyby zastęp miał też Stary Testament, mógłby tam znaleźć odpowiedzi na pytania z pierwszego etapu gry).



fol. Maciej Dmytrow

■ obóz 1. Drużyny Puławskiej, lipiec 2007 r.