

Reguły Gry POMOCNICY ŚW. BERNETY

Każda klasa to drużyna. Uczniowie wybierają lidera, losują kolorowe kartki i to będą przypisane im kolory podczas gry. Następnie otrzymują pionki (duże wykonane z papieru) oraz naklejki z napisem „Pomocnik św. Bernadetty”. w wylosowanych kolorach. Planszę stanowi podłoga, na której są rozłożone szarfy (liczba co najmniej 30) i pola zadaniowe (zalamowane kartki A3). Punkty, to cukierki, które uczniowie zbierają worków przydzielonych każdej drużynie. Grę rozpoczyna najmłodsza klasa. Dysponujemy dużą kostką i przesuwamy pionek o wyrzuconą liczbę. Zatrzymanie się pionka klasy na polu zadaniowym – klasa musi wykonać zadanie, które określi prowadzący. Podjęcie **próby to już 1 punkt**, maksymalnie **za zadanie** można otrzymać **6 punktów** (wyjątek stanowi pole zadaniowe „Źródło”, gdzie otrzymuje się punkty za każdy poziom studni). Niektóre zadania wykonujemy od razu, niektóre trzeba wykonać w czasie jednej kolejki rzutów. Nie wykonanie w tym czasie zadania powoduje stratę kolejki. Są to rekolekcje więc ćwiczymy silną wolę, dlatego zdobyte cukierki można zjeść nim się zakończy gra, ale wówczas nie liczą się one do ostatecznej punktacji. Grę kończymy gdy wszystkie drużyny przekroczą linię mety. Gdy drużyna prezentuje wykonanie zadania wszyscy słuchają.

Za I miejsce otrzymujemy 10 punktów

Za II miejsce – 9

Za III miejsce – 8;

Za IV miejsce – 7

Za V miejsce – 6

Za VI miejsce – 5

Za VII miejsce – 4.

Za VIII miejsce – 3

Wygrywa drużyna, która otrzyma najwięcej punktów – cukierków.

Pola zadaniowe:

1) Francja – żywe rzeźby

Losują zdjęcia przedstawiające wydarzenia, budowle, jedzenie, z których słynie Francja. Zadanie to wykonanie żywej rzeźby. Jeden uczeń z klasy jest rzeźbiarzem, reszta klasy jest jego materiałem. Zgadują pozostali uczestnicy gry. Drużyna za wykonanie rzeźby otrzymuje punkty, a dodatkowo dostaje 2 punkty drużyna, której zawodnik odgadł, co przedstawia rzeźba. Czas na przygotowanie 5 minut.

2) Życie Bernadetty przed Objawieniami (Zadania są zróżnicowane na poszczególne klasy)

1 klasa – wypas owiec – układają puzzle przedstawiające owce. Tym zajmowała się między innymi Bernadetta. Następnie zwijają wstążkę z motka na szpulkę; (należy wytłumaczyć, że powinni zwinąć w kłębek, dla ułatwienia zwijają na szpulkę). Czas 3 minuty.

2 klasa – alfabet – układają z ciał puzzle alfabet. Bernadetta nie umiała czytać i pisać. Drugoklasiści potrafią już czytać i pisać. Jakby w naszych czasach żyła Bernadetta trzeba by zacząć od nauki alfabetu. Najlepiej się coś uczy przez zabawę. Dlatego wasze zadanie to wylosowanie trzech liter i przedstawienie ich własnymi ciałami. Czas 2 minuty

3 klasa – różaniec – układają puzzle różaniec. Bernadetta dużo się modliła na różańcu. Wy już wiecie jak wygląda różaniec. Z przygotowanych koralików spróbujcie nawlec koraliki i zrobić różaniec. Czas: jedna kolejka rzutów kostką.

4 klasa – budowa kapliczki – Bernadetta budowała małe kapliczki do których się modliła. Z przygotowanych patyczków i plasteliny zróbcie małą kapliczkę. Czas: jedna kolejka rzutów kostką.

5 klasa – bawienie dzieci – Bernadetta zajmowała się także bawieniem dzieci. Zadanie to ułożenie kołysanki lub wierszyka, aby usnąć dzieci. Czas: jedna kolejka rzutów kostką.

6, 7, 8 klasa – Bernadetta – miała problemy z nauczeniem się katechizmu, jakbyście pomogli w nauczeniu się 7 grzechów głównych – losują trzy i rysują, żeby Bernadetta zapamiętała. Czas: jedna kolejka rzutów kostką.

3) Lourdes – św. Bernadetta bardzo dużo się modliła na różańcu, także w czasie objawień - tajemnice różańca;

Dzieci uporządkowują Tajemnice Różańca. Czas: jedna kolejka rzutów kostką.

1 – 3 klasa – Dopasowanie tajemnic. Otrzymują np. Tajemnice Chwalebne Różańca i dopasowują zdjęcia do napisów

4 – 8 klasa – Rozpoznawanie tajemnic. Mają przygotowane obrazy przedstawiające Tajemnice Różańca a ich zadaniem jest rozpoznanie i zapisanie, które to tajemnice. Mogą poprosić o koło ratunkowe, wtedy dostają podpisy tak, jak młodsi, ale mogą otrzymać wówczas **maksymalnie 3** punkty;

4) Źródło – studnia Jakuba.

Bernadetta odkryła źródło. Pomóżcie zbudować studnię. Uczniowie za każdy ułożony poziom otrzymują 1 punkt. Maksymalnie można otrzymać 10 punktów (2 patyczki na studni to poziom). Czas - 3 minuty młodsi, 2 minuty starsi.

5) Pokój przesłuchań - Przesłuchanie Bernadetty

Zadaniem jest ułożenie modlitwy za niesłusznie uwięzionych. Czas: jedna kolejka rzutów kostką.

6) Bernadetta i komórka – sms do nieba - do Bernadetty z pytaniem,

Zadaniem uczniów jest ułożenie pytania i wysłanie do św. Bernadety. Prowadzący podaje telefon komórkowy, gdzie jest zapisany kontakt: św. Bernadeta. Jeżeli otrzymają odpowiedź, uzyskują punkty. Czas: czekamy na odpowiedź do końca gry.

7) Historia – poradnik „Jak zostać świętym”

Zadaniem uczniów jest ułożenie z klocków „Story Cubes” historii „Jak zostać świętym?” Następnie należy przedstawić to pozostałym uczniom. Czas: jedna kolejka rzutów kostką.

8) Ekstra punkty - komiks

Jeśli gra będzie trwała krótko, to każda drużyna ma możliwość zdobycia dodatkowych punktów. Rysują komiks, którego bohaterką jest św. Bernadetta. Maksymalnie 6 scen. Opowiadają swoją historię przed pozostałymi klasami. Czas 10 minut.