

Игра триатлон

Цель игры: познакомить детей с героями и персонажами Иудейской войны, помочь играющим систематизировать уже имеющиеся у них знания, расширить и углубить их.

Материалы: данные для ведущих дебатов, подготовленные подсказки, подготовленные игры «Кнопка» и «Две правды, одна ложь», вопросы на сообразительность по теме «Традиция», мессианские признаки, фейерверки и дрова для костра.

Состав участников: игра рассчитана на целый лагерь. В игре может участвовать до шести групп. Лучше, если в группах будет небольшое количество участников. Требуется много ведущих — по одному на каждую станцию, поэтому, возможно, с группами ведущие ходить не смогут.

Степень подготовки: все ведущие должны быть знакомы с основными этапами Иудейской войны, а те, кто ведут дебаты, должны знать свою часть досконально. Участники могут не знать деталей этих исторических событий, это не мешает им играть: на станциях ведущие дополняют их знания.

Тема: «Иудейская война: дилеммы времени».

Основная задача играющих: разрешить набор дилемм, которые стояли перед людьми, жившими во время Иудейской войны. Для этого существует семь игровых точек основной линии. Дилеммы, безусловно, имеют множество решений, но играющих предупреждают о том, что им необходимо разобраться, каково было мнение Синедриона по тому или иному поводу.

Если команда успешно решает дилемму, то ей выдается указание на место, где ее ждет испытание, а если ее мнение не совпало с мнением Синедриона, то она отправляется в место, где ее ждут дополнительные испытания (игры на командное взаимодействие), так называемая «петля задержки». После прохождения испытания команда должна разгадать определенную загадку, разгадка которой выведет их на место решения следующих дилемм.

Основные пункты. Кратко:

В зале объявляется тема игры и небольшая вводная о том, что происходило в Израиле во время Иудейских войн. После этого группы начинают уходить по одной из зала, а ведущий задает дискуссионные вопросы и связывает между собой известные детям события (например, времен Маккавеев) и тему игры.

У групп, вышедших из зала есть следующие задачи:

1. Найти подсказку, как выйти на точку (первая точка указывается в зале).
2. Решить дилемму.
3. В случае правильного ответа, по дороге от точки к точке, пройти испытание.
4. После испытания догадаться, где будет находиться следующая точка.
5. В случае неправильного ответа, пройти дополнительные испытания и вернуться на маршрут.

Точки маршрута:

1. Дебаты по зелотам и римлянам.

У нас есть зелоты (народные герои и защитники, но вместе с тем, террористы и убийцы, основным лозунгом которых был «умереть, но не сдать») и римляне. Мы находимся под властью Рима. Как вы относитесь к присутствию в государстве таких людей, как зелоты? Герои они или преступники?

(Синедрион не одобрял политику зелотов)

Испытание: поймать кого-то из ведущих, взять в плен и выпытать (силу применять нельзя), где находится следующий пункт. Время: 7 минут

2. Наместник.

Рассказ про римского наместника Флора, который взял деньги храмовой казны на римские нужды.

Теперь представьте, вы — наместник от евреев. Вы владеете страной, в которой живут язычники. Возьмете ли вы деньги из их Храма на государственные нужды, там денег много? А взяли бы вы немного себе? А если вы — наместник в Иудее от римлян?

(Синедрион был категорически против)

Испытание: игра «Две правды, одна ложь». В одной из правд — подсказка про следующую точку. Команда должна сама догадаться, где подсказка.

3. Йосиф Флавий.

Евреи отступали в крепость Иотапата. Йосиф рассчитал, что он останется жив. Он предсказал Веспасиану, что тот станет императором.

Полководец Йосиф Флавий, военачальник Галилеи, предвидел, что гибель страны неизбежна и перешел на сторону римлян. Однако, только благодаря ему, мы знаем все про Иудейскую войну и про Бар-Кохбу. Как относиться к его поступку и к нему самому?

(Синедрион считал его предателем)

Испытание: игра «Кнопка» — прорваться в очерченную зону и запятнать водящего, хлопнув по ладошке, убранный за спину.

Выигравший ищет подсказку: она спрятана рядом. Никто из круга ему не может ему помочь.

4. Иоханан бен Заккай.

Что выбрать: жизнь для жителей Иерусалима или Школа? Почему он попросил именно Школу и как вы к этому относитесь?

(История на стороне Иоханана бен Заккая)

Испытание: вопросы на сообразительность по теме «Традиция».

Подсказка на следующую точку должна содержаться в последнем вопросе.

5. Массада

Бен Яир — руководитель гарнизона — до последнего ждал, что Б-г поможет. Правильно ли было в той ситуации до последнего уповать на помощь Всевышнего или нужно было подчиняться простой жизненной логике?

(Однозначного ответа нет и потому нет «петли задержки»)

Испытание: пройти вместе по линии, щиколотка к щиколотке, не отрывая их. Дойти до подсказки: она висит на кусте. Ее надо увидеть. Нет линии задержки

(командных испытаний), так как нет однозначного ответа на этот вопрос.

6. Акива и Бар-Кохба.

Из-за их упорства была уничтожена школа в Явне, евреи были разгромлены. Стоит ли провозглашать мессию, руководствуясь собственной верой или нужно ждать проявления всех признаков Машиаха и всенародного признания?

Испытание: выяснить, какие из предложенных признаков не являются мессианскими. Один из лишних будет: «Машиах вышел из воды на берег с кострами» — это будет подсказкой, что необходимо идти к заливу.

7. Шимон Бар Иохай

Выступает Шимон Бар Иохай и рассказывает о своей жизни:

1. Как он сумел сбежать от Адриана.
2. Как 13 лет скрывался от римлян в пещере вместе с сыном.
3. Как ради него было остановлено солнце.

Эта последняя станция проходит на заливе или там, где можно развести костер. Когда первая группа приходит, ее задача — разжечь костер и ждать остальных. Когда все собираются, на последних словах Шимона вспыхивают фонтаны-фейерверки. Он «поджигает» их своим взглядом: согласно легенде, когда он вышел после 13 лет затворничества из пещеры и увидел все несовершенство этого мира, взгляд его был такой силы, что поджигал предметы).

8. Все поют песни у костра.