

# 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 Заккай)

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.