

Naziv igre: *Trči, trči Trčimir*

Cilj igre: razvijati suradnju i razredno zajedništvo, izdvojiti važnije događaje iz života starozavjetnih likova

Vrijeme trajanja: 45 minuta

Uvjeti rada: učionica

Pribor: papiri s biblijskim imenima

Pravila igre:

Vjeroučitelj /ica u tri kuta učionice napiše na papiru po jedno biblijsko ime i čita rečenicu. Učenici trče do papira s imenom kojem pripada ta pročitana rečenica. Ako učenik stane ispred netočnog imena više ne može igrati, već samo u tišini igru promatrati. Pobjednik je ona j tim koji bude imao najveći broj svojih članova. Naizmjenice čitam rečenice sad jednog, drugog, pa trećeg lika. Učenici koji su ostali, za nagradu dobivaju ocjenu odličan, i neku lijepu sličicu, a zatim svi učenici unutar timova dobivaju po jedan radni listić.

NOA

1. Bog mu je rekao da svijet koji je On, Bog stvorio postao je zao.
2. Zbog zla u svijetu dogoditi će se potop.
3. Radi potopa Bog mu je rekao da sagradi veliku lađu - korablju.
4. U lađu je smjestio svoju obitelj i od svake vrste životinja i ptica po dvoje.
5. Za vrijeme potopa kiša je dugo, dugo padala.
6. Kada je naš lik želio vidjeti je li kiša prestala padati, tada je otvorio prozor pustio je gavrana i golubicu i golubica se vratila.
7. Ponovno je nakon sedam dana pustio golubicu i ona se nije vratila, što znači da više kiša ne pada i nema potopa.
8. Nakon potopa njegova obitelj i on su sagradili Bogu žrtvenik od kamena.
9. Za vjernost koju mu je lik pokazao Bog je obećao da neće više biti potopa.
10. Bog mu je pokazao svoju ljubav i da ga nikada neće zaboraviti, tako što je kao znak na nebo stavio znak duge.

ABRAHAM

1. Bog mu je rekao da ode iz svoje zemlje i doma očinskog, u krajeve koje će mu On pokazati.
2. Bog ima želju od tog lika načiniti veliki narod.
3. Nije imao djece.
4. Zaputio se u Obećanu zemlju, gdje se osjećao zabrinut.
5. Razlog njegove zabrinutosti što svu Obećanu zemlju koju je dobio od Boga nema kome ostaviti, jer nema djece.
6. Bog mu je obećao sina, kojega je poslije nekoliko godina rodila njegova žena Sara.
7. Sin mu se zvao Izak.
8. Bog mu mijenja ime.
9. Bog i on sklapaju posebno prijateljstvo koje se zove Savez.
10. U znak zahvalnosti za sina i prijateljstvo koje ima s Bogom on je podigao žrtvenik.

JOSIP EGIPATSKI

1. Njegov otac se zvao Jakov.
2. Na dar je od oca dobio kićenu haljinu.
3. Zbog očeve ljubavi prema njemu braća su bila ljubomorna.
4. On je mnogo sanjao i o tim snovima pripovijedao ih braći, ocu i faraonu.

5. Zato su ga braća prozvala sanjar.
6. Otac ga je poslao braći, dok su čuvala ovce, kako bi provjerio je li sve u redu.
7. Braća su ga odlučila prodati trgovcima iz Egipta.
8. Skinuli su mu haljinu i svu od krvi odnijeli ocu.
9. Trgovci su ga doveli u Egipat, gdje je postao faraonov savjetnik, koji mu je tumačio snove.
10. Braća su došla zbog gladi u Egipat, kako bi kupila žita, te nisu prepoznali čovjeka pred kojim su se poklonili, ali on njih jeste i sve im je oprostio.

LJUDI VELIKE VJERE NA BOŽJEM PUTU

Ovim zadatcima možemo ocijeniti sve sastavnice ocjenjivanja učenika /ca. Za početak učenicima /cama kažemo da svatko treba napisati po tri točne rečenice i po tri netočne rečenice. A zatim slijedi igra koja se zove *Da ili Ne*.

Naziv igre: *Da ili Ne*

Cilj igre: razvijati suradnju i razredno zajedništvo, prepoznati važnije događaje vezane uz starozavjetne likove

Vrijeme trajanja: 45 minuta

Uvjeti rada: stolice, učionica

Pribor: olovka, bilježnica, ploča, papiri sa Da i Ne

Pravila igre:

Učenici /ce su podijeljeni u dva tima, sjednu jedni nasuprot drugima u dva reda na udaljenosti od oko 2 metra. Učenici /ce se prebrojavaju tako da se isti brojevi nalaze jedan nasuprot drugome. Na kraju se nalaze dvije stolice na kojima je nalijepljeni po jedna riječ Da ili Ne. Učenici /ce čitaju svoja pitanja i prozivaju po jedan broj, a ta dva igrača se trebaju odlučiti za stolicu sa Da ili Ne i što je moguće brže moraju sjesti na ispravnu stolicu. Za točan odgovor i veću brzinu tim dobiva po jedan bod koji se bilježi na ploči.

