

Ime velike igre:	Jožef
Čas trajanja:	Kakšnih 80 minut
Idealno število otrok: (tako število je idealno za to verzijo igre; jo je mogoče enostavno spremeniti in prilagoditi večjemu številu otrok)	10-16
Minimalno št. animatorjev:	3
Kaj je pri igri še posebej dobro in kaj morda slabo?	Povezovanje otokov z odlomki iz Svetega pisma; je zelo dobro saj osmišlja ves skupek otokov in mogoče si kakšen otrok kaj od tega zapomni. Ti isti odlomki pa so lahko videni tudi kot slabost igre, saj bodo kakšnemu otroku zdeli nepotrebni in dolgočasni. (kot avtor igre, ti priporočam, da celo igro opustiš, če bi se rad znebil odlomkov iz Svetega pisma, saj le ti povezujejo igro v smiselno celoto.
Opis igre: (kako bo potekala, ali gre za igro po otokih, ali gre za igro s skupinskim startom...)	Otroke razdelimo v 2 skupini, ki bosta na vseh otokih med seboj tekmovali. Na vsakem otoku najprej slišijo kratek odlomek iz Svetega pisma, nanj pa se potem navezuje sledeča igra.
Praktični cilj igre: (kako se igra konča?)	Beri zadnji otok. Z razdelitvijo nagrade , ki jo dobi zmagovalna skupina, tudi poražencem in odlomkom iz Sv. pisma.
Vzgojni cilji igre: (kaj bo otrok odnesel od igre?)	<ul style="list-style-type: none"> • Spoznavanje Jožefovega življenja • Sveto pismo je polno zanimivih zgodb • (dobra je tudi za nas animatorje, ker nas spodbudi k branju Svetega pisma in k inovativnim idejam)
Material in rekviziti, ki so potrebni za igro:	Nagrada – kamela s sladkarijami. Drugače pa nič posebnega... pišejo pri otokih.
Kako bi s stališča (zelo zahtevnega) udeleženca ocenil igro?	Nič posebnega. Dolgočasni odlomki iz Svetega pisma.

OTOKI

To so zgolj predlogi, ne bojte si izmisliti novih! (odlomki, ki se jih bere so v oklepajih)

1. **Vodnjak** (bratje vržejo Jožefa v vodnjak)
Skupini vlečeta vrv skozi vodnjak, vsaka s svoje strani. Igra se na 5 zmag.
Pripomočki: vodnjak iz obročev + vrv za vlečenje
2. **Razlaga sanj** – pantomima (Jožef razlaga sanje)
Iz vsake skupine določimo enega, ki mora s pantomimo prikazati določeno stvar.
Naloge so napisane na listkih; po možnosti so povezane s odlomkom.
3. **Poligon 1 – Vodenje čez puščavo** (trgovci odpeljejo Jožefa)
Vsi člani skupine dobijo preveze čez oči, le zadnji v skupini lahko gleda. Potem mora skupino usmerjati. Če se člani verige med seboj razklenijo morajo zopet na začetek.
Skupina, ki prej pride čez poligon zmagaja.
Pripomočki: rutke + poligon
4. **Poligon 2 - Nošenje na glavi** (faraonov pek)
Iz skupin en po en nosijo čez poligon tovor na glavi, najbrž kar žogo v frizbiju. Če žoga pade na tla, mora član na začetek. Tista skupina, katere vsi člani prej opravijo pot in se potem postavijo v vrsto, zmagaja.
Pripomočki: 2 frizbija + 2 žogi
5. **Poligon 3 – Žitna zrna** (Jožef zbira vse žito)
Med ustnico in nosom morajo prenesti piškotek na drugo stran. Ko pridejo tja, ga pojejo in stečejo nazaj, potem starta drugi itd.
Pripomočki: piškoti
6. **Umaži cunj** (bratje Jakobu pokažejo strgane in krvave krpe)
Skupini dobita enaki krpi in ju morata čim bolj raztrgati in umazati, brez pripomočkov izven prostora. Imata 5 minut časa. Zadnjo minuto jim damo še časopisni papir na katerega lahko položijo krpo in jo potem še popljevajo (lahko si da kdo tudi prst v grlo in jo pobruha, šala :D)
7. **Bratje iščejo Benjamina** (odl. z Benjaminom)
Iz obeh skupin vzamemo najmlajšega in ga skrijemo, skupaj z vsakim gre še 1 animator, da ga umiri. Skupina, ki prej najde svojega Benjamina zmagaja, vendar zmagaja šele, ko vsi člani skupine, položijo roke na svojega izbranca.

Skupina, ki je zmagala pri več otokih dobi nagrado (najbolje kar kamelo iz kartona obloženo s sladkarijami), če je rezultat kako čudežno izenačen, se zadnja naloga, iskanje Benjamina, upošteva kot bolj pomembna in tako dobimo zmagovalno skupino. Kamelo morajo potem

tako ali tako bolj ali manj deliti s nasprotno skupino. Medtem se še prebere odlomek kako Jožef sprejme svoje brate.