BEKÜLDŐ
Severin _F

ON
2026.02.05

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mózes mint létrajáték/életjáték kombó



Mózes története a születésétől a hivatásáig. Egy kalandos program egy "életjáték" típusú létrajátékba csomagolva, vagány csavarral. Könnyen adaptálható különböző méretű csapatokhoz/résztvevőkhöz.

A játék ötlete

A játék célja, hogy a résztvevők újra átéljék Mózes életét.

Egy hosszú hurokban vannak a dobozok, amelyek mindegyike post-it-ekkel van ellátva. Az elejétől a végéig terjednek Mózes életének különböző szakaszai; a születéstől a fáraóig (igen, a fáraóig, itt a csavar).

A legtöbb post-it alatt üres hely van. Amikor a résztvevők egy ilyen négyzetre érkeznek, az éppen dobott számnak megfelelő posztot kell készíteniük, hogy a négyzetbe kerüljenek. (Ha alacsony számot dobtak, a feladat általában könnyebb, mintha magas számot dobtak volna) [Példa feladatok a Hozzászólások részben]

Egyes Poszt-itek alatt azonban vannak olyan speciális négyzetek, amelyek a "létrajáték" létrájának funkcióját veszik át, de az "életjáték" stílusában vannak kiírva, pl. "a kosarat, amelyben a kis Mózes baba fekszik, 2 mezővel hátrébb egy kicsit elmossa a víz". Ezek az események vadul kitaláltak (=nem feltétlenül igazak a Bibliára), hanem az adott korosztály stílusában adaptálva, amelyben Mózes éppen van.

Ha egy csoport Mózessel egy életszakasz térre érkezik, akkor meg kell állniuk rajta, még akkor is, ha esetleg 3-mal később landoltak volna (az Élet játékának megállási mechanikája), majd el kell menniük egy bizonyos helyre, ahol találkoznak egy álruhás vezetővel, aki teátrálisan elmagyarázza nekik az aktuális életszakaszt. [lásd az Életszakaszok fejezetet]

Csavar: Az életszakasznak egy bizonyos pontján, ahol Mózes felnőtt, 6 egymást követő speciális mező van, amire az van írva, hogy Mózes megöl egy egyiptomit, menekülnie kell, és ezért egy másik mezőre menekül.

Ez a menekülési tábla hasonló felépítésű, mint az első tábla (sok mező különböző életszakaszokkal), csak más helyre kerül, ahonnan az adott csoportok csak akkor tudják meg, amikor "menekülniük" kell. A menekülő életszakasszal kezdődik, és a Mózes elhívása életszakasszal végződik.

Ezen a táblán azonban a játékmechanika is megváltozik. Ahelyett, hogy egymás ellen lennének, minden csoport, amelyik leszáll rá, egymással van. Más szóval, minden csoport csak egy karaktert

vezet, de a résztvevők továbbra is az eredeti csoportjukban utaznak. [további részletek a Játéktér struktúrája alatt]

Előkészítés

Anyag

Minimális anyag:

2 flipchart vagy más típusú tábla

Sok post-it

Játékfigurák

Kocka

Álruhák

Tárgyi anyag (nagyon jól adaptálható)

Szögek, kalapács, fatörzs

Fantomime kifejezések

Kappla, dupla méter

3 selejtes lap

Labda, kréta

Szép, ha van

Walkie-talkie

Játszótér építése

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Az e szakasz szerinti pályák képei

1. játéktér

A pálya egy sor hosszú hurokból/négyszögekből álló sor, amelyek mindegyike post-it-ekkel van borítva. Ezek között elszórtan, az elejétől a végéig Mózes életének különböző szakaszai vannak; a születéstől a fáraóig (igen, a fáraóig, itt a csavar). Ezek az életszakaszok kissé kiemelve és nem fedve

A legtöbb post-it alatt egy üres mező van. Amikor a résztvevők egy ilyen mezőre érkeznek, akkor az éppen dobott számnak megfelelő posztot kell készíteniük, hogy a mezőre kerüljenek. (Ha alacsony számot dobtak, a feladat általában könnyebb, mint ha magas számot dobtak) [Példa feladatok a Hozzászólások részben]

Egyes Poszt-itek alatt azonban vannak olyan speciális négyzetek, amelyek a "Létrajáték" létráinak funkcióját veszik át, de az "Életjáték" stílusában vannak kiírva, pl. "a kosarat, amelyben a Mózes baba fekszik, 2 négyzettel hátrébb egy kicsit elmossa a víz". Ezek az események vadul kitaláltak (=nem feltétlenül igazak a Bibliára), hanem az adott korosztály stílusában adaptálva, amelyben Mózes éppen van. (a speciális mezők cselekedeteit a post-itek hátuljára kellett írni, mert a post-itekről fel lehetett ismerni a mezőket)

Twist!!! Mózes életének egy bizonyos szakaszában, ahol felnőtt, 6 egymást követő speciális mező van, amire rá van írva, hogy Mózes megöl egy egyiptomit, menekülnie kell, ezért egy másik mezőre menekül.

A 2. játékmező

A 2. játéktér szintén egy hosszú mezősorból áll, speciális mezőkkel és életszakaszokkal, azzal a különbséggel, hogy a mezőkre már nem feltétlenül kell post-it-eket ragasztani, de az életszakaszokat innentől kezdve érdemes lefedni, hogy a játék izgalmas maradjon.

Fontos, hogy a mező elejétől a következő életszakaszig viszonylag hosszú, negatív speciális mezőkkel tarkított utat alakítsunk ki, hogy a többi csoport lehetőleg utolérje őket. ennek az az előnye, hogy a színházi sorozatok mindenkivel végigjárhatók.

Példa életszakaszok

Ez a rendelkezésre álló vezetői erőforrásoktól függően rövidíthető vagy bővíthető, mivel minden életszakaszhoz egy kis színházra van szükség. Az itteni példákat egy olyan vezetővel oldottuk meg, aki egyszerűen jelmezt váltott, a házban volt, és rádiókkal figyelmeztették, hogy melyik csoport jön, és melyik életszakaszt kell képviselnie.

Példa szakaszok játéktér 1

Születés, elhagyatottság a Nádtengerben, megtalálta a királynő, felnőtté válás a királyi udvarban, (most jönnek a vadul kitaláltak, mert most jön a csavar) varázsló, herceg, fáraó, világuralom

Példa szakaszok játéktér 2

Menekülés, nők segítése a kútnál, juhok gondozása, Istentől való hívás

Fontos egyéb

Játszóterek





Játékmenet (=magyarázat)

A résztvevőket csoportokra osztják

Csoportonként lehetőleg egy vezető.

Az 1. játékteret középen állítjuk fel, mindenki láthatja.

A játékvezető elmagyarázza, hogy ma jobban meg fogjuk ismerni Mózest, és a cél az, hogy csoportonként elsőként érjünk a csúcsra.

A kockával dobva lehet előre lépni, 1=1 mező...

Amikor a csoport megérkezett a megfelelő négyzetre, annak Post-it-jét rövid időre leveszik, ellenőrzik, hogy az egy különleges négyzet-e vagy sem, majd a Post-it-et visszateszik.

Ha egy csoport különleges mezőre érkezik, akkor ezt az akciót meg kell tenni, és esetleg egy különleges feladatot kell végrehajtani, de egyébként újra dobhat a kockával.

Ha egy csoport üres mezőre érkezik, akkor az adott csoportnak az éppen dobott számnak megfelelő feladatot kell elvégeznie. a feladat sikeres elvégzése után újra dobhatnak a kockával

Ha egy csoport egy életszakasz mezőre/felé hajt, akkor meg kell állniuk ezen a mezőn (még akkor is, ha áthajtottak volna rajta), és meg kell nézniük egy színházi jelenetet. miután ezt látták, újra dobhatnak a kockával, majd ha egy életszakaszon túljutottak, akkor továbbhajthatnak

2. fázis

--> csak akkor magyarázzák el a gyerekeknek, amikor menekülniük kellett

Már csak egy szereplő van

A csoportok továbbra is egyénileg utaznak, kockát keresnek, a korábbi szabályok nem változnak

Az életszakasz átlépésekor minden csoport, amelyik már elmenekült, együtt nézi a színházi szakaszt.

-ha vannak olyan csoportok, akik később érkeznek a 2-es játéktérre, egyszerűen egymás után több színházszakaszt is átélnek, mielőtt folytathatják a játékot.

Hozzászólások

Attól függően, hogy a csoportok milyen számot dobtak (ha üres négyzetre érkeznek), más-más feladatot kell végrehajtaniuk.

Az alapelv itt az, hogy van olyan feladat, amelyet alacsony számokkal gyorsabban lehet teljesíteni, mint magas számokkal, hogy a balszerencse elviselhetőbb legyen, így minden csoport hasonló időben ér a 2-es négyzetre.

Ezek a tételek a játék során is változtathatók, hogy még több változatosságot adjanak a játéknak.

Példa az általunk használt tárgyakra:

1 Pantomim

A vezető súg egy szót a csoport egyik résztvevőjének, akinek addig kell azt mímelnie, amíg a csoport ki nem találja

2 A labdát ide-oda dobálja

Tízszer egymás után, anélkül, hogy a labda leesne, passzoljátok egymásnak a labdát egy megadott távolságon keresztül

3 Kalapáccsal verjetek be egy szöget

Szöget kalapáljatok a fából készült sárba, a résztvevők egy-egy ütést kapnak, majd továbbadják a kalapácsot, a következő személy egyszer üt, továbbadja... amíg a szög feje el nem süllyed.

4 Kupakos torony

A csoportnak egy 1 méter magas kupaktornyot kell építenie

5 Pengés tömlő

Az egész csoportnak egyszer át kell kúsznia egy lapcsövön

6 Sport

mindenkinek a csoportban 5 ugrálós ugrás, majd egyszer körbefutja az épületet, és utána 2 fekvőtámaszt kell végeznie

Következtetés

Amikor megérkeztek a célállomásotokhoz, végezzetek egy utolsó játékot és esetleg egy rövid imát.

A Klingenberg ifjúsági csoport sok szórakozást kíván neked

Weitere Informationen

Kategóriák
Játékok és foglalkozások

Címkék
Élmény
Család
Mózes
Játék
Kaland

Kor
8–12 évesek
13–16 évesek

A résztvevők száma
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Történelem
Személy

Időtartam
1–2 óra

Terep / Környezet
Város
Erdő
rétek

Anyag
Rengeteg munka

Fájl letöltés
Nincs fájl letöltés

KI Generierter Inhalt
Tartalom
Kategóriák
Címkék
Kor
A résztvevők száma
Biblia
Időtartam
Terep / Környezet
Anyag

Hozzájárulók
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/hu/wiki/art/mozes-mint-letrajatekeletjatek-kombo