INVIATO DA
Severin _F

ON
05/02/2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mosè come combinazione di gioco della scala/gioco della vita



La storia di Mosè dalla sua nascita alla sua vocazione. Un programma avventuroso racchiuso in un gioco a scala del tipo "gioco della vita", con un tocco di classe. Facilmente adattabile a gruppi/partecipanti di dimensioni diverse.

Idea del gioco

Lo scopo del gioco è far rivivere ai partecipanti la vita di Mosè.

C'è un lungo anello di scatole, tutte ricoperte di post-it. Dall'inizio alla fine sono distribuite le diverse fasi della vita di Mosè, dalla nascita al Faraone (sì, il Faraone, ecco il colpo di scena).

Sotto la maggior parte dei post-it c'è uno spazio vuoto. Quando i partecipanti si trovano su un quadrato di questo tipo, devono fare un post in base al numero che hanno appena tirato per raggiungere il quadrato. (Se hanno tirato un numero basso, il compito tende a essere più facile che se hanno tirato un numero alto) [Esempi di compiti nella sezione Post-it]

Sotto alcuni Post-it, tuttavia, ci sono caselle speciali che assumono la funzione della scala del "gioco della scala", ma sono scritte nello stile del "gioco della vita", ad esempio "la cesta in cui giace il bambino Mosè viene lavata via un po' 2 caselle indietro". Questi eventi sono inventati di sana pianta (=non necessariamente fedeli alla Bibbia), ma adattati allo stile della rispettiva fascia d'età in cui Mosè si trova.

Se un gruppo si imbatte in uno spazio della fase di vita con il suo Mosè, deve fermarsi su di esso, anche se potrebbe essere atterrato 3 volte più tardi (meccanica di arresto del Gioco della Vita) e poi deve andare in un certo luogo dove incontra un leader mascherato che gli spiega teatralmente la fase di età corrente. [vedi sezione Fasi della vita]

Colpo di scena: a un certo punto della fase di vita in cui Mosè è cresciuto, ci sono 6 spazi speciali consecutivi su cui è scritto che Mosè uccide un egiziano, deve fuggire e quindi fugge in un altro spazio.

Questo tabellone di fuga ha una struttura simile a quella del primo tabellone (molti spazi con diverse fasi di vita), solo che è collocato in un luogo diverso, dove i rispettivi gruppi lo scoprono solo quando devono "fuggire". Inizia con la fase della vita in fuga e termina con la fase della chiamata di Mosè.

Tuttavia, anche le meccaniche di gioco cambiano su questo tabellone: invece di essere l'uno contro l'altro, tutti i gruppi che vi atterrano sono l'uno con l'altro. In altre parole, c'è un solo personaggio che

viene guidato da ogni gruppo, ma i partecipanti continuano a viaggiare nel loro gruppo di origine. [maggiori dettagli alla voce Struttura del campo di gioco]

Preparazione

Materiale

Materiale minimo:

2 lavagne a fogli mobili o altro tipo di lavagna

Molti post-it

Pezzi di gioco

Dadi

Travestimenti

Materiale per oggetti (può essere adattato molto bene)

Chiodi, martello, tronco di legno

Termini fantasma

Kappla, doppio metro

3 fogli di scarto

Palla, gesso

Bello da avere

Walkie-talkie

Costruzione di campi da gioco

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Immagini dei campi di questa sezione

Campo da gioco 1

C'è una serie di lunghi anelli/file di quadrati, tutti ricoperti di post-it. Sparsi in mezzo, dall'inizio alla fine, ci sono le diverse fasi della vita di Mosè, dalla nascita al Faraone (sì, il Faraone, ecco il colpo di scena). Queste fasi della vita sono leggermente evidenziate e non coperte

Sotto la maggior parte dei post-it c'è un campo vuoto. Quando i partecipanti si trovano su una casella di questo tipo, devono fare un post in base al numero che hanno appena tirato per raggiungere la casella. (Se hanno tirato un numero basso, il compito tende a essere più facile che se hanno tirato un numero alto) [Esempi di compiti nella sezione Post-it]

Sotto alcuni post-it, tuttavia, ci sono caselle speciali che assumono la funzione delle scale del "Gioco della scala", ma sono scritte nello stile del "Gioco della vita", ad esempio "la cesta in cui giace il piccolo Mosè viene spazzata via un po' 2 caselle indietro". Questi eventi sono inventati di sana pianta (=non necessariamente fedeli alla Bibbia), ma adattati nello stile della rispettiva fascia d'età in cui Mosè si trova attualmente. (Abbiamo dovuto scrivere le azioni dei campi speciali sul retro dei post-it, perché si potevano riconoscere i campi attraverso i post-it)

Colpo di scena! A un certo punto della fase della vita di Mosè in cui è cresciuto, ci sono 6 campi speciali consecutivi su cui è scritto che Mosè uccide un egiziano, deve fuggire e quindi fugge in un altro campo.

Campo da gioco 2

Anche il campo di gioco 2 consiste in una lunga fila di campi, con campi speciali e fasi di vita, con la differenza che i campi non devono più essere necessariamente coperti con i post-it, ma ha senso coprire le fasi di vita d'ora in poi per mantenere il gioco appassionante.

È importante fare un percorso relativamente lungo dall'inizio di questo spazio alla fase di vita successiva, disseminato di spazi speciali negativi, in modo che i gruppi rimanenti possano recuperare se possibile. questo ha il vantaggio che le sequenze teatrali possono essere fatte con tutti.

Nota anche che il personaggio ora si muoverà tante volte più velocemente quanti sono i gruppi e le distanze devono quindi essere più lunghe per avere lo stesso consumo di tempo e non dover saltare da uno stage di vita all'altro.

Esempio di fasi di vita

Questo può essere accorciato o esteso a seconda delle risorse di leadership disponibili, poiché richiede un piccolo teatro per ogni stadio di vita. Gli esempi che abbiamo fatto qui sono stati risolti con un leader che ha semplicemente cambiato costume, si è trovato in casa ed è stato avvisato con la radio di quale gruppo stava arrivando e di quale fase della vita

Campi da gioco





Gioco (=spiegazione)

I partecipanti vengono divisi in gruppi

Preferibilmente un animatore per gruppo.

Il campo di gioco 1 viene sistemato al centro, in modo che tutti possano vederlo.

Il conduttore del gioco spiega che oggi conosceremo meglio Mosè e che l'obiettivo è arrivare per primi in cima come gruppo.

Si può avanzare tirando il dado, 1=1 spazio...

Quando il gruppo è arrivato alla casella giusta, il suo post-it viene brevemente rimosso, si controlla se si tratta di una casella speciale o meno e poi il post-it viene rimesso.

Se un gruppo atterra su una casella speciale, deve compiere questa azione e forse deve eseguire un compito speciale, ma può altrimenti tirare di nuovo i dadi.

Se un gruppo atterra su uno spazio vuoto, deve completare l'oggetto corrispondente al numero appena lanciato. dopo che l'oggetto è stato completato con successo, può tirare di nuovo i dadi

Se un gruppo guida su una casella della fase della vita, deve fermarsi su questa casella (anche se l'avrebbe superata) e andare a vedere una sequenza teatrale. una volta vista, può tirare di nuovo i dadi e poi guidare se ha superato una fase

Fase 2

-->I bambini vengono informati solo quando sono costretti a fuggire

Ora c'è un solo personaggio

I gruppi continuano a viaggiare individualmente, guadagnando dadi, le regole precedenti non cambiano

Quando la fase della vita viene superata, tutti i gruppi che sono già fuggiti guardano insieme la fase del teatro.

-se ci sono gruppi che arrivano al campo di gioco 2 in un secondo momento, devono semplicemente sperimentare diverse sezioni teatrali in successione prima di poter continuare a giocare.

Messaggi

A seconda del numero che i gruppi hanno tirato (se arrivano su una casella vuota), devono svolgere un compito diverso.

Il principio di base è che c'è un compito che può essere completato più rapidamente con numeri bassi che con numeri alti, in modo da rendere la sfortuna più sopportabile e far sì che tutti i gruppi arrivino sulla casella 2 in un momento simile.

Questi elementi possono anche essere cambiati durante il gioco per aggiungere ulteriori variazioni al gioco.

Esempi di oggetti che abbiamo usato:

1 Pantomima

Il leader sussurra una parola a un partecipante del gruppo, che deve mimarla finché il gruppo non l'ha indovinata

2 Lancio della palla avanti e indietro

Per dieci volte di seguito, senza che la palla cada, passarsi la palla a vicenda per una determinata distanza

3 Martellare un chiodo

Martellate il chiodo nel fango di legno, i partecipanti danno un colpo e poi si passano il martello, la persona successiva lo colpisce una volta, lo passa... finché la testa del chiodo non è affondata.

4 Torre di tappi

Il gruppo deve costruire una torre di copertura alta 1 metro

5 Tubo a lama

L'intero gruppo deve strisciare una volta attraverso un tubo di lamiera

6 Sport

tutti i membri del gruppo devono fare 5 jumping jack, poi correre una volta intorno all'edificio e infine fare 2 flessioni

Conclusione

Quando arrivate a destinazione, fate un'ultima recita ed eventualmente una breve preghiera.

Il gruppo dei giovani di Klingenberg vi augura buon divertimento

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Esperienza
Famiglia
Mose
Gioco
Avventura

Età
8–12 anni
13–16 anni

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Storia
Persona

Durata
1-2 ore

Terreno / Dintorni
Città
Foresta
prato

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Età
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Terreno / Dintorni
Materiale

Contribuenti
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/mose-come-combinazione-di-gioco-della-scalagioco-della-vita