

ENVIADO POR
slaps313

ON
30/03/2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

75. Pavimentar o caminho através do desconhecido como uma equipe e incentivar uns aos outros



Encontrar o caminho como uma equipe em um campo de jogo onde você nem mesmo sabe o caminho!
Incentivem uns aos outros e tomem decisões.

Materiais

- Fita adesiva para cobrir o campo de jogo (também pode ser desenhada na areia) - o campo de jogo deve ter aproximadamente 7 x 21 quadrados.
- Tabuleiro de jogo com o caminho desenhado
- Folhas de papel com termos que devem ser imitados

Objetivo educacional

Promover o espírito de equipe por meio de elogios.

Reconhecer que os outros também sabem alguma coisa.

Interpretação bíblica

Salmo 23:4
Ainda que eu ande pelo vale da sombra da morte, não temerei mal algum, porque tu estás comigo; a tua vara e o teu cajado me consolam.

Procedimento

Nomear um mestre do jogo

|||

Mostre o plano de jogo aos jogadores por 10 segundos.

|||

O primeiro jogador parte.
Ações de acordo com as regras.

|||

O jogo termina quando o objetivo é alcançado.

|||

Refletir sobre o jogo e o comportamento dos participantes

Regras

- Depois que o mestre do jogo é escolhido, ele mostra o tabuleiro aos jogadores por 10 segundos.
- O objetivo é ir de Alfa a Ômega no tabuleiro.
- Qualquer jogador começa e tenta encontrar o caminho de memória.
- As direções são horizontal ou vertical.
- Você pode correr até que tenha corrido para o lado errado uma vez.
- Se um quadrado errado for inserido, o jogador deve fazer uma mímica e o grupo tem 30 segundos para adivinhar.
  É nesse momento que o jogo é decidido:
  Adivinhar **-** Você pode continuar no campo, o jogador deve ser substituído.
  Não adivinhar - O jogador que errou é penalizado (recebe uma venda nos olhos, pernas amarradas, só de costas, com uma perna só etc.). É claro que pode chegar ao ponto de receber várias penalidades).
- Há também campos especiais no campo de jogo:
  Campo de encorajamento (E) - O jogador diz a alguém do grupo o que ele aprecia nessa pessoa.
  Campo de **ondas (W) -** O grupo faz uma onda para o jogador.
  Campo Coringa (J) - A penalidade é cancelada ou 1 campo é revelado.

Recomendações de segurança

Nada de especial

Perguntas para reflexão

- Houve alguma situação de decisão em que você sabia exatamente o que seria certo, mas ninguém lhe deu ouvidos?
  Por que isso aconteceu?
- Vocês ouvem uns aos outros na equipe ou há pessoas em quem não se confia para saber algo?
- Vocês incentivam uns aos outros na equipe quando estão passando por um momento ruim e não conseguem ver o caminho por causa de todos os problemas?

Fotos




Referência da fonte
Foto da capa e fotos de Dario

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Trabalho em equipe
Orientação
Decisão
Brincadeiras ao ar livre
Colaboração

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
1–20
20–30

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Terreno / arredores
Em ambientes fechados

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Terreno / arredores
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/75-pavimentar-o-caminho-atraves-do-desconhecido-como-uma-equipe-e-incentivar-uns-aos