

## 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