

Amizade de Davi e Jônatas



Jônatas traiu Davi com flechas Informações ocultas 1 Samuel 20:20-24

Dados

- Idade 6 anos.
- Número de participantes 10-40
- Local (interno e externo)
- Número de líderes 2
- Duração 1h

Materiais

- 8 flechas
- arco
- gotas de papel em 4 cores 30 peças
- doces (ou outras guloseimas) ou cliques de 4 cores
- tarefas escritas em folhas de 4 cores
- fita adesiva
- fita adesiva para a caixa
- alvos com bandeira e folhas coloridas em 4 cores
- corda para a linha de partida

Preparação

Imprima os problemas para cada equipe em papel de cor diferente (dependendo do número de participantes). As tarefas estão no arquivo anexo.

A primeira tarefa de cada equipe é enrolada em uma seta (o nakaraya pode ser colado com fita adesiva) e escondida. Importante! As crianças não devem descobrir onde estão escondidas antes do início do jogo.

Um local também é escolhido para a segunda tarefa.

Após a segunda tarefa, as lágrimas das 4 contas são colocadas no caminho para a terceira tarefa, e a quarta tarefa também é enrolada em uma flecha e escondida em um local de sua escolha.

É bom realizar o jogo em um parque onde o arco e flecha seja permitido e confortável.

as tarefas

jogo da amizade

Andamento do jogo

Cada participante sorteia um doce (os doces são de 4 cores diferentes). De acordo com a cor, eles são divididos em equipes. Também é possível jogar com 3 equipes.

Desde o início, o jogo não é uma competição! Aponte onde encontrar a primeira seta. Quando todas as equipes chegarem à última seta, haverá uma corrida de revezamento. Alinhe as equipes em 4 colunas de modo que a primeira a correr fique na frente. As quatro bandeiras com as cores das equipes são colocadas a uma distância definida. O líder dispara a primeira flecha. Observe quais são as duas bandeiras mais próximas de onde a flecha está. Essas são as cores das equipes que terão de lutar por ela. Os primeiros participantes das colunas dessas duas equipes competem para pegar a flecha. Para tornar a disputa mais justa, é uma boa ideia trocar as bandeiras no decorrer do jogo.

A equipe que conseguir pegar a flecha com mais frequência será a vencedora.

Observação

O local de tiro deve ser escolhido com muito cuidado para que não haja perigo para as flechas. O terreno também deve ser tal que as flechas sejam facilmente visíveis, livre de arbustos e grama alta. Se houver o risco de alguém entrar no campo onde o arco será disparado, é mais inseguro cercar com faixas e disparar somente quando houver certeza de que não há ninguém por perto.

A origem da foto

Mitko, Stara Zagora