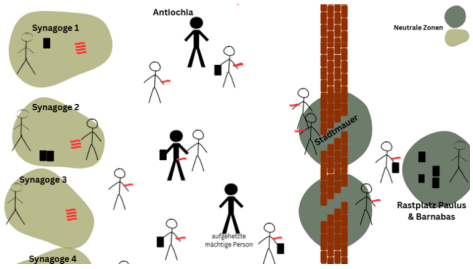
YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
BESJ_Swiss

ON
29/01/2026

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Espalhar o evangelho com risco, Atos 13. 44-52



Em Atos 13, Paulo e Barnabé proclamam Jesus em Antioquia. Apesar da inveja e da expulsão, eles levam a mensagem adiante com coragem. Vivencie essa tensão entre rejeição e confiança no jogo e torne-se parte da história deles.

Explicação do jogo

Layout do campo de jogo e curso do jogo O campo de jogo Uma floresta com oportunidades de se movimentar sem ser notado é ideal para o jogo. O jogo também pode ser jogado em uma floresta mais clara. O campo de jogo é longo. Em uma das extremidades, em Antioquia, estão as quatro sinagogas (dependendo do tamanho do grupo) dos diferentes grupos, que estão marcadas com fita de dissuasão como uma zona de proteção. De 30 a 60 metros até a muralha da cidade, há uma faixa demarcada de floresta na qual não se pode entrar. A única maneira de sair da cidade é com o guarda. Para isso, é feito um círculo com três lonas, sendo que um líder é o guardião. O guarda deixa quatro crianças entrarem atrás dele e atravessarem o muro da cidade para o lado de fora. Se necessário, podem ser usados vários guardas. Somente os quatro participantes podem entrar na zona neutra na entrada e na saída do muro da cidade. A parte da muralha da cidade até a área de descanso é menor do que a zona da cidade de Antioquia. O final da área de jogo é novamente uma zona neutra demarcada: a área de descanso de Paulo e Barnabé. Um ou mais líderes gerenciam o material localizado ali (nesse caso, versículos da Bíblia) e garantem que as regras sejam seguidas. Cada criança usa um fio de lã/fita de barreira em volta do braço. Essa fita pode ser arrancada na área de jogo, desde as sinagogas até o muro da cidade. Qualquer pessoa que não tenha uma fita de lã/barreira deve retornar imediatamente à sinagoga para obter uma nova. Quando a criança chega à área de descanso, ela recebe um pedaço de papel para levar de volta à sinagoga. O fio também pode ser arrancado no caminho de volta e, nesse caso, a criança deve entregar o pedaço de papel. Agora há alguns acréscimos a esse princípio básico.

Objetivo: o objetivo do jogo do terreno é ser o primeiro grupo a encontrar o tesouro enterrado. Informações sobre isso podem ser encontradas na área de descanso. O final também pode ser limitado pelo tempo e, nesse caso, os versículos da Bíblia são pontuados. Assim, quem tiver mais versículos vence

Os especiais: Para o tesouro em Antioquia, há um mapa do tesouro em quatro partes para cada grupo. A floresta onde o jogo acontece está marcada nele. Um tesouro é depositado em algum lugar do campo. Ele pode estar enterrado, escondido ou no alto. Quando um grupo tiver coletado 20 pedaços de papel (personalizáveis), ele amarrará uma fita vermelha na cabeça de uma criança. Esse mensageiro não pode romper o fio. Em Jerusalém, ele recebe uma parte do mapa, que ele leva de

volta à aldeia sem ser atacado. O jogo termina quando um grupo tiver levado o tesouro de volta ao vilarejo.

Incitar pessoas poderosas: A área entre as sinagogas e a muralha da cidade é tornada insegura por pessoas poderosas incitadas. Qualquer pessoa que entrar em contato com eles, ou seja, cujo fio tenha sido arrancado, deve retornar à sinagoga. Se eles tiverem um pedaço de papel, ele também será perdido. Essas pessoas poderosas são líderes

Adição dependendo do grupo e da dinâmica

Os participantes podem pegar outros participantes e roubar pedaços de papel rasgando os fios/fita de barreira. Isso é permitido em toda a área de jogo, exceto nas zonas neutras/de lixo. No entanto, você só poderá roubar pedaços de papel se não estiver usando um e tiver um fio no braço. Os fios rasgados também são levados para a sinagoga. Se for permitido pegar uns aos outros desde o início, os fios rasgados podem ser trocados por novos na sinagoga. Elas são necessárias para substituir as que você perdeu.
Se você incluir isso no decorrer do jogo, novas fitas/fios deverão ser disponibilizados com antecedência

Os truques

Ao jogar esse jogo, você perceberá rapidamente quantas variantes são possíveis de serem jogadas:

- Os nomes dos lugares e das pessoas podem ser adaptados a qualquer tema.
- Dependendo do número de crianças participantes, o número de sinagogas, guardas e pessoas poderosas mudará.
- Os prêmios para as partes do mapa do tesouro podem ser usados para acelerar ou desacelerar o jogo.
- Os personagens poderosos podem pegar mais fios de grupos fortes.
-

Entretanto, para essas intervenções, é necessário que os líderes participantes entrem em contato com o líder do jogo e fiquem atentos ao cronograma e à imparcialidade.

é importante explicar bem o jogo para as crianças e ter flexibilidade para criar novas regras. As zonas neutras na muralha da cidade, por exemplo, só foram criadas durante o jogo. No entanto, os poderosos incitados eram mais favoráveis às crianças mais novas do que aos adolescentes, e cada grupo etário desenvolveu suas próprias estratégias para atingir o objetivo. Outro ponto importante é a ação física: o jogo convida a duelos. Esses duelos são bons, desde que não seja usada força bruta. Conseguimos manter o jogo sem regras adicionais, mas tivemos que garantir a ordem em casos individuais

Preocupações com a segurança

Desidratação em dias quentes à Providencie água na aldeia ou em Antioquia

Ferimentos leves (arranhões, hematomas etc.) à Tenha uma farmácia com você

Terreno perigoso à faça um isolamento com fita de barreira

Material

- Fita de barreira para as sinagogas, o muro da cidade, a área de descanso e, possivelmente, para os limites do campo de jogos
- fitas coloridas para distinguir os grupos
- Fios de lã para a parte superior dos braços em cada aldeia. Eles devem poder ser rasgados! Ou fita de barreira
- pequenos pedaços de papel com versículos bíblicos em grandes quantidades para cada grupo
- um mapa do campo de jogo com o tesouro marcado nele, cortado em quatro partes
- um tesouro
- três folhas por guarda para transportar
- Apito para sinais
- recomendado: Esboço do campo de jogo e breve descrição do jogo, por exemplo, em papel de embrulho
- também recomendado: Kit de primeiros socorros de bolso!
- depois de um jogo de cross-country, um lanche e algo para beber nunca são demais

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Paulo
Atos dos Apóstolos
Barnabé
Confiança
Perseguição

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
História
Pessoa
Tema:

Duração
Não há dados disponíveis.

Terreno / arredores
Cidade

Material
Ausência

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/espalhar-o-evangelho-com-risco-atos-13-44-52