YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Hesi07

ON
11/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Confiança ou traição



Neste jogo de quebra-cabeças, percebe-se o valor da confiança e aprende-se a trabalhar em equipe.

Materiais

- Identificação das estações-base (por exemplo, números de 1 a 10 para 10 grupos)
- Adesivos
- Canetas
- Letras
- Folha para colar as letras
- Chave de tradução (ver apêndice)
- Mensagem completa para o coordenador do jogo
- 1 mapa grande do campo de jogo para explicação (ver apêndice)
- Trajes para os soldados romanos
- 1 apito para sinalizar o início e o fim do jogo
- Kit de primeiros socorros

Preparação

- Faça uma cópia da mensagem em grego para cada grupo e recorte as letras individualmente
- Escreva o número do grupo no verso de cada cartão com uma letra
- Escreva números pequenos na frente dessas cartas para determinar sua ordem
- Preparação do campo de jogo
- Explique as regras do jogo aos participantes

Possível introdução à peça

- Um cristão entra correndo no palco, animado: “Chegou uma mensagem para nós, cristãos! Mas é muito perigoso levar a mensagem completa até o nosso ponto de encontro, porque soldados romanos estão à espreita por toda parte, como espiões, tentando tirar essa mensagem preciosa de nós. É por isso que ela foi dividida em letras individuais, que precisamos juntar na ordem certa.”

- Uma possível mensagem poderia ser:

  Aos cristãos de Roma. Não tenham medo dos soldados malvados. Permaneçam unidos e confiem em Jesus, nosso Senhor. De mãos dadas com Jesus.

- Tarefa para os participantes: Transportem as letras e decifrem o texto em grego na estação base.

Procedimento

Observação: *TAs instruções a seguir se baseiam em uma partida com 10 grupos! No entanto, o jogo também pode ser jogado com menos grupos. As estações-base/de distribuição e o número de soldados romanos devem ser ajustados de acordo.*

- **10 estações-base**: Os participantes jogam em 10 grupos com tamanhos o mais próximo possível de serem iguais. Cada grupo tem uma estação de base (marcada com seu número) para a qual leva suas letras. Assim que as primeiras letras chegarem, qualquer membro do grupo pode começar a trabalhar no quebra-cabeça. Eles devem se organizar e decidir quem vai colar as letras, quem vai resolver o quebra-cabeça e quem vai correr.

- **Mensagem**: As letras estão marcadas no verso com o número do grupo. Na frente, há um número menor indicando a ordem da letra na mensagem. Trata-se de letras gregas, ou seja, na língua do Novo Testamento da época. Cada grupo recebe uma chave de tradução para traduzir as letras para o alemão. Eles também recebem uma folha na qual podem colar as letras gregas na ordem correta e escrever as letras em alemão abaixo delas.

- **4 postos de distribuição**: Cada posto de distribuição possui o mesmo número de letras de cada grupo. Isso garante que todos os postos de distribuição sejam visitados; nenhum grupo tem vantagem ou desvantagem com base na distância a percorrer. As sequências de letras com números mais baixos são deliberadamente misturadas e distribuídas entre as estações de distribuição, de modo que não fique claro qual número pode ser obtido em cada local. Há um **raio de segurança** invisível de 1 metro ao redor de cada estação de distribuição, dentro do qual os soldados não têm permissão para capturar os participantes.

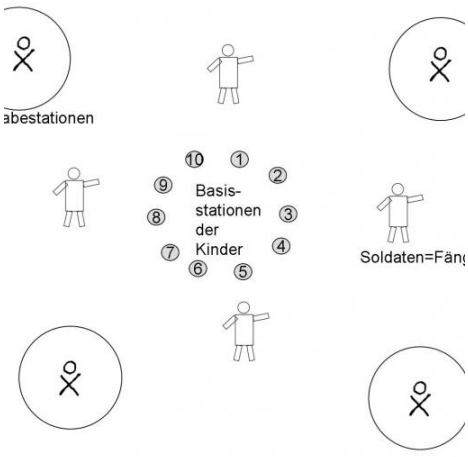
- **Senha**: Ora, se todos (incluindo os soldados romanos) recebessem uma letra nas estações de distribuição, os cristãos seriam traídos. É por isso que existe uma senha que os participantes usam para se identificarem como cristãos iniciados. A senha é: ***ICHTYS*** (= peixe, ou Jesus Cristo, Filho de Deus, Salvador), assim como era para os cristãos daquela época. Os jogadores só recebem uma carta depois de dizerem a senha e o número do seu grupo. Eles podem carregar apenas uma carta por vez, que devem então levar até a estação base. Portanto, é proibido correr de uma estação de distribuição para outra.

- **4 Soldados Romanos** (Capturadores e Espiões): Os membros da equipe fantasiados tentam interceptar os jogadores no trajeto entre as estações de distribuição e as estações-base. Os jogadores são “pegos” ao serem tocados, assim como em uma brincadeira de pega-pega. Os jogadores devem então entregar sua letra. *(Regra interna — não divulgada aos participantes: para dar a eles a chance de completar a mensagem, os soldados devolvem as letras a uma estação de distribuição assim que coletam algumas. Não importa qual estação de distribuição.)* Se um jogador for pego, ele pode retornar imediatamente a uma estação de distribuição para pegar uma nova letra. Não é necessário retornar primeiro à estação-base. Além disso, os soldados tentam extrair a senha dos jogadores (por exemplo, elogiando-os, fazendo promessas etc.), que, espera-se, os jogadores não revelem!

- **Exceção à regra de captura (também pode ser omitida):** os jogadores que estiverem andando de mãos dadas em duplas não podem ser capturados pelos soldados. Apenas os participantes que estiverem tentando agir sozinhos.

- O grupo que for o primeiro a decifrar a mensagem **sem erros** e enviá-la aos**organizadores** do jogo**vence.** As crianças podem adivinhar as letras que faltam, mesmo que haja o risco de que sua suposição esteja errada.

Campo de Jogo (10 grupos)



Chave de tradução (alfabeto grego)

Alfabeto grego

Lista de fontes

- Imagem da capa: **Clip art** cedida pela editora buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **, extraída de: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Segunda edição revisada, 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Imagens/arquivos listados: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Enigmas
Confiança
Colaboração
Grupo
Trabalho em equipe

Idade
Não há dados disponíveis.

Número de participantes
Não há dados disponíveis.

Bíblia
Essa informação está faltando.

Duração
Não há dados disponíveis.

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/confianca-ou-traicao