YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Hesi07

ON
17/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Neemias



Nesse emocionante jogo noturno ao ar livre, você precisa ficar bem atento, pois o inimigo pode estar à espreita em qualquer lugar. Não se deixe pegar!

Ideal para o tema do acampamento ou para o programa semestral Nehemia.

Material

- Fita de isolamento para isolar a pilha de entulho
- Muitas pedras, com tamanhos o mais semelhantes possível
- Coletes com números (=armadura)
- Lanternas (=espadas)

Preparação

- Delimite a pilha de entulho
- Espalhe as pedras ao redor da pilha de entulho
- Marque os diferentes acampamentos (por exemplo, com uma luz)

Procedimento

- Os jogadores são divididos em três grupos: um grupo de israelitas e dois grupos de inimigos.
- Os israelitas devem tentar levar o máximo possível de pedras até a muralha da cidade para reconstruí-la.
- Os inimigos, por outro lado, tentam levar o máximo possível de pedras para seus esconderijos, a fim de impedir que a muralha da cidade seja reconstruída.
- No início do jogo, cada jogador recebe um colete com um número. Mais dois coletes são reservados para eles no acampamento.
- Os coletes representam uma “armadura”; sem eles, ninguém tem permissão para carregar pedras ou apontar uma luz para outros jogadores.
- Os inimigos estão em conflito entre si e, é claro, são hostis aos israelitas. Ao apontar uma lanterna (“espada”) para outro jogador e gritar em voz alta o número **correto** dele, esse jogador deve entregar seu colete. Se estiver carregando uma pedra, também deve entregá-la.

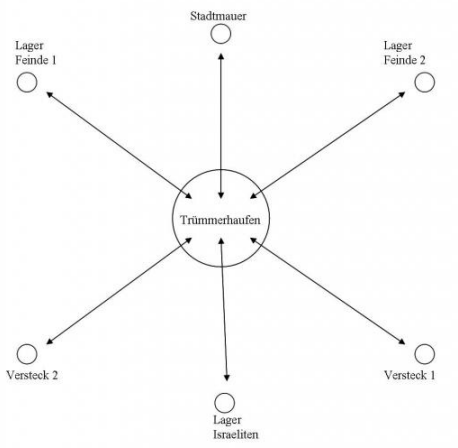
- Para continuar jogando, o jogador que foi iluminado deve primeiro retornar ao seu acampamento e pegar um colete novo.
- Os coletes capturados devem **primeiro** ser levados de volta ao próprio acampamento do jogador; só então a pedra do time adversário pode ser removida.
- No final do jogo, que termina após um tempo determinado, os coletes capturados e as pedras transportadas são contabilizados.
- Cada colete vale 3 pedras.
- O jogador que tiver acumulado mais pontos (=pedras) no final vence.

Regras

- Cada jogador pode carregar apenas **uma** pedra; se já estiver carregando uma, não poderá apontar a luz para ninguém, mas deverá primeiro levar a pedra até a muralha da cidade ou até o esconderijo.

- Ao apontar a luz, você **não** deve apontá-la para o rosto de outro jogador!
- Para se proteger de ser iluminado, você só pode usar as pernas e objetos naturais, como árvores; **não** é permitido cobrir seu número com os braços ou as mãos!
- Os coletes capturados podem ser reutilizados pelos jogadores caso eles não tenham mais nenhum colete próprio.
- Nenhum jogador pode usar ou carregar dois coletes ao mesmo tempo. Se o colete de um adversário for capturado, ele **deve** ser levado de volta ao acampamento e só poderá ser usado depois que o jogador tiver perdido o seu próprio.
- Ninguém pode ser alvo nos acampamentos dos grupos individuais, nos esconderijos ou perto da muralha da cidade.
- Na pilha de escombros, no entanto, não há zona segura; os jogadores podem ser iluminados em qualquer lugar ali.

Programação



Programação

Variação

- Jerusalém – Reconstrução do Muro
- Jogo dos Números

Referência da fonte

- Imagem da capa: **Clip art** cortesia da editora buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - www.ejw-buch.de **, extraído de: Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Segunda edição revisada, 2002 **© buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart**
- Imagens apresentadas: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Jogo noturno

Idade
13 a 16 anos
a partir dos 16 anos

Número de participantes
1–20
20–30
30 – 100

Bíblia
História
Pessoa

Material
Quase sem esforço

Download de arquivos
Download do arquivo disponível

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/neemias