ENVIADO POR
Irmgard

ON
24/05/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Levar a luz de Deus ao mundo



Uma brincadeira tranquila ao ar livre para todos — Tema:

Levar a luz de Deus ao mundo

Este artigo foi publicado na revista “Forum”.

Atividade ao ar livre

Sair ao ar livre tem muitas facetas. O ministério infantil não se limita apenas a atividades “ao ar livre” no sentido missionário, mas também de uma forma muito prática. O verão é uma época propícia para jogos ao ar livre. Este jogo combina os dois aspectos. A ideia foi inspirada em Filipenses 2:15: “Sede filhos de Deus exemplares no meio de uma geração perversa e corrupta, entre a qual brilhais como estrelas no mundo.” É uma excelente ilustração para uma reflexão devocional. A reflexão pode se concentrar em uma passagem sobre “luz”. Mas o jogo também funciona muito bem com temas como “ser um exemplo”, “confessar Jesus” ou “caminhar com Deus”.

Conceito do jogo

O objetivo é transportar o maior número possível de velas de chá (velas de rechaud) de um local central para a sua própria cidade. O vencedor é o primeiro jogador a ter um determinado número de velas em sua cidade. Esse número é anunciado com antecedência pelo líder do jogo. Uma equipe é composta por, no mínimo, quatro portadores de velas e um caçador de velas. Os portadores de velas têm uma carta amarela, e os caçadores têm uma carta preta. Cada equipe tem uma cidade. As cidades estão distribuídas a distâncias iguais ao redor do centro.

Portadores da Luz…

A tarefa dos portadores da tocha é levar uma “Liechtli” do centro até sua própria cidade. Você também pode pegar uma luz em qualquer outra cidade. O procedimento é o mesmo em todos os lugares: o portador da luz apresenta seu cartão amarelo e recebe, em troca, uma chama acesa. Se a chama se apagar, a luz deverá ser reacendida no centro. Os Portadores da Luz não devem causar danos uns aos outros — por exemplo, soprando velas ou perseguindo uns aos outros.

…e os Caçadores da Luz

Embora a principal tarefa dos Portadores da Luz seja bastante pacífica, os Caçadores da Luz trazem emoção ao jogo. Eles podem deter os portadores adversários com um aperto de mão. Mas cuidado! Todos os portadores com uma vela acesa e aqueles que estiverem em qualquer cidade ou no centro estão protegidos. O portador capturado deve entregar seu cartão amarelo e, se for o caso, sua vela apagada. Em seguida, ele é levado para o cativeiro — na cidade do caçador. Sem seu cartão, ele não pode receber uma nova luz.

Liberação de prisioneiros

Os Caçadores da Luz agora podem usar a carta que adquiriram para libertar seus próprios Portadores da Luz do cativeiro em outras cidades. Após serem libertados, esses Portadores da Luz podem imediatamente levar consigo uma vela acesa para fora da cidade (se houver alguma disponível).

Um Caçador pode entregar as velas apagadas que coletou diretamente no centro ou entregá-las a um Portador da Luz que não tenha uma vela, que poderá então reacender a luz no centro.

Jogabilidade

O número-alvo de velas deve ser de uma vez e meia a duas vezes o tamanho da equipe. Dessa forma, nenhuma equipe consegue trazer todas as velas de volta na primeira tentativa.

Exemplo: Quatro equipesde sete jogadores cada devem atingir o número-alvo de 10 a 12 velas em sua cidade. No entanto, apenas cerca de 35 a 40 velas estão distribuídas no centro. Isso significa que nem todas as equipes conseguirão coletar todas as 12 velas do centro. Portanto, desde o início, todos precisam estar preparados para “roubar” velas — o que pode prolongar significativamente o jogo.

Fim

Quando a primeira equipe tiver todas as suas 10 velas acesas, soa o apito. Se o jogo tiver sido muito curto, pode-se iniciar uma nova rodada. Talvez seja necessário alterar as regras, reorganizar os grupos ou o coordenador do jogo possa oferecer dicas de estratégia.

Quando equipes de força semelhante se enfrentam, o jogo pode durar bastante tempo logo desde o início. Nesse caso, ou o número-alvo de velas deve ser reduzido, ou o jogo deve ser interrompido após um determinado período de tempo.

Dicas

Para as crianças, as velas devem ser colocadas em copos baixos. Mesmo uma brisa leve pode tornar muito difícil a tarefa de carregar as velas. Além disso, os copos de alumínio das velas ficam bem quentes.

Ao trabalhar com crianças, também deve haver um líder em cada cidade que desempenhe várias funções de supervisão:

- Só estão sendo carregadas velas acesas?
- Os “portadores de luz” que estão parados estão mostrando seus cartões amarelos?
- Protejam os prisioneiros
- Notifique os coordenadores do jogo assim que o número-alvo for atingido

Se houver também uma pequena fogueira acesa em cada cidade, o cativeiro se torna mais suportável. O líder também pode cantar músicas com essas crianças — assim como Paulo e Silas fizeram naquela época na prisão...

O jogo transcorre tranquilamente. Por causa do transporte das velas, os jogadores precisam andar devagar. A emoção só surge quando as pessoas sem velas estão em movimento e os caçadores aparecem.

Fatos

Objetivo:Ter 10velas**acesas**na sua própria cidade.

Número de participantes:20 ou mais pessoas, divididas em 4 grupos.

Horário: crepúsculo/noite

Local: Florestaou área com visibilidade limitada; aproximadamente 200 x 200 m, sem pontos perigosos (se houver, isolar imediatamente).

Observação especial:
Apenas os líderes do jogo têm lanternas.
Recomenda-se cautela na floresta em condições de seca!

Materiais necessários
Dependendo do número de participantes:

- 50 velas de chá com copos de alumínio
- 50 potes de iogurte
- 1 tocha por equipe (ou uma pequena fogueira)
- Cartões amarelos e pretos (de acordo com o número de jogadores)

Para o coordenador do jogo:

- Isqueiro
- 500 m de fita de isolamento
- Lanternas
- Apito

Preparação

- Reconhecimento da área

- Recorte as cartas
- Isolar as áreas perigosas (e informar os jogadores)
- Marque as cidades
- Acenda tochas ou faça uma fogueira (pode ser feito com as crianças)
- Delimite o centro
- Acenda velas pequenas e coloque-as em copos
- Prepare as instruções do jogo (por exemplo, faça um esboço em um flipchart)

Um Final Tranquilo

A atmosfera tranquila do jogo torna esse o momento perfeito para uma conclusão reflexiva. Que tal ler uma passagem da Bíblia no final? Caminhar em silêncio de volta para casa com tochas? Cantar algumas canções ao redor da fogueira? Esta noite será uma lembrança agradável para todo o grupo.

Luz para o Mundo

Light for the World_YW

Referências



- **Conteúdo e imagem: Forum Kind** , Edição 2/02, páginas 25–26. © Copyright www.forum-kind.ch
- **Autor:**Giancarlo Voellmy

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Brincadeiras ao ar livre

Idade
Não há dados disponíveis.

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

Bíblia
Tema:

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/levar-luz-de-deus-ao-mundo