

## 75. Deschiderea drumului prin necunoscut ca o echipă? și încurajarea reciprocă?



Descoperirea drumului ca echipă pe un teren de joc pe care nici măcar nu-l cunoașteți!  
Încurajați-vă reciproc și luați decizii.

### Materiale

- Bandă de mascare pentru a acoperi terenul de joc (poate fi desenat și în nisip) - terenul de joc trebuie să aibă aproximativ 7 x 21 de picioare.
- Tablă de joc cu traseul desenat pe ea
- Buletine de hârtie cu termeni care trebuie imitați

### Scop educațional

Să promoveze spiritul de echipă prin acordarea de complimente.

Să recunoască faptul că și ceilalți știu ceva.

### Interpretarea biblică

#### Psalmul 23:4

Chiar dacă voi umbla prin valea umbrei morții, nu mă voi teme de niciun rău, pentru că Tu ești cu mine; toiagul Tău și toiagul Tău mă mângâie.

### Procedură

Numirea unui maestru de joc

III

Prezentați planul de joc jucătorilor timp de 10 secunde.

|||

Primul jucător pornește.  
Acțiuni conform regulilor.

|||

Jocul se încheie atunci când obiectivul este atins.

|||

Reflecții asupra jocului și a comportamentului participanților

## Reguli

- După ce maestrul de joc a fost ales, acesta le arată jucătorilor tabla de joc timp de 10 secunde.
- Scopul este de a ajunge de la Alpha la Omega pe tablă.
- Orice jucător începe și încearcă să găsească drumul din memorie.
- Direcțiile sunt orizontale sau verticale.
- Se poate alerga până când s-a mers o dată în direcția greșită.
- Dacă se intră într-un pătrat greșit, jucătorul trebuie să mimeze ceva, iar grupul are 30 de secunde să ghicească.  
Acesta este momentul în care se decide jocul:  
**Ghiciți** - Puteți continua pe teren, jucătorul trebuie să fie înlocuit.  
**Nu ghiceți** - Jucătorul care a greșit este penalizat (primește o bandă la ochi, picioarele legate împreună, doar cu spatele, într-un picior etc...). Bineînțeles, se poate ajunge la punctul în care s-a primești mai multe penalizări).
- Există, de asemenea, câmpuri speciale pe terenul de joc:  
**Câmpul încurajărilor (E)** - Jucătorul îi spune cuiva din grup ce apreciază la el.  
**Câmpul Valuri (W)** - Grupul face un val pentru jucător.  
**Câmpul Joker (J)** - Penalitatea este anulată sau 1 câmp este dezvăluit.

## Sfaturi de siguranță

Nimic special

## Întrebări de reflecție

- A existat o situație de decizie în care ați știut exact ce ar fi fost corect, dar nimeni nu v-a ascultat?  
De ce s-a întâmplat asta?
- V-a ascultat unii pe alții în echipă sau există persoane în care nu aveți încredere că știu ceva?

- V? încuraja?i reciproc în echip? atunci când trece?i printr-o perioad? dificil? ?i nu vede?i drumul din cauza tuturor problemelor?

## Imagini



## Sursa de referin??

Imagine de copert? ?i fotografii de Dario