SUBMITTED BY
Severin _F

ON
05.02.2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Moise ca o combinație de joc pe scară/joc al vieții



Povestea lui Moise, de la nașterea sa până la chemarea sa. Un program de aventură împachetat într-un joc cu scări de tipul "jocul vieții", cu o întorsătură interesantă. Ușor adaptabil la diferite dimensiuni ale echipei/participanților.

Ideea jocului

Scopul jocului este ca participanții să retrăiască viața lui Moise.

Există o buclă lungă de cutii, care sunt toate acoperite cu post-it-uri. Împrăștiate de la început până la sfârșit sunt diferitele etape ale vieții lui Moise; de la naștere până la faraon (da, faraon, iată care este povestea).

Sub majoritatea post-it-urilor există un spațiu gol. Atunci când participanții ajung pe un astfel de pătrat, ei trebuie să facă o postare în funcție de numărul pe care tocmai l-au aruncat pentru a ajunge la pătrat. (Dacă au scos un număr mic, sarcina tinde să fie mai ușoară decât dacă au scos un număr mare) [Exemple de sarcini în secțiunea Posturi]

Sub unele Post-its există însă pătrate speciale care preiau funcția scării din "jocul scării", dar sunt scrise în stilul "jocului vieții", de exemplu "coșul în care se află bebelușul Moise este spălat puțin cu 2 pătrate în spate". Aceste evenimente sunt nebănuit de inventate (=nu sunt neapărat fidele Bibliei), ci adaptate în stilul grupei de vârstă respective în care se află Moise în prezent.

Dacă un grup întâlnește un spațiu de etapă de viață cu Moise al său, trebuie să se oprească pe el, chiar dacă ar fi putut ateriza 3 mai târziu (mecanica de oprire a Jocului Vieții) și apoi trebuie să meargă într-un anumit loc unde întâlnesc un lider deghizat care le explică teatral etapa de vârstă curentă. [a se vedea secțiunea Etapele vieții]

Twist: La un moment dat în etapa de viață în care a crescut Moise, există 6 spații speciale consecutive pe care este scris că Moise ucide un egiptean, trebuie să fugă și, prin urmare, fuge pe un alt spațiu.

Această tablă de evadare are o structură similară cu prima tablă (multe spații cu diferite etape de viață), doar că este plasată într-un loc diferit, unde grupurile respective află doar atunci când trebuie să "fugă". Începe cu etapa de viață în care fuge și se termină cu etapa de chemare a lui Moise.

Cu toate acestea, mecanica jocului se schimbă și pe această tablă. În loc să fie unele împotriva altora, toate grupurile care ajung pe ea sunt unele cu altele. Cu alte cuvinte, acum există un singur personaj care este condus de fiecare grup, dar participanții călătoresc în continuare în grupul lor inițial. [mai multe detalii sub Structura terenului de joc]

Pregătire

Material

Material minim:

2 flipchart-uri sau alt tip de tablă

O mulțime de post-it-uri

Piese de joc

Zaruri

Deghizări

Materiale pentru articole (pot fi adaptate foarte bine)

Cuie, ciocan, buștean de lemn

Termeni de fantomă

Kappla, metru dublu

3 foi de respingere

Minge, cretă

Drăguț de avut

Walkie-talkie

Construcția unui teren de joacă

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Imagini ale terenurilor din această secțiune

Terenul de joc 1

Există o serie de bucle/șiruri lungi de pătrate, care sunt toate acoperite cu post-it-uri. Împrăștiate între ele, de la început până la sfârșit, sunt diferitele etape ale vieții lui Moise; de la naștere până la faraon (da, faraon, iată care este povestea). Aceste etape ale vieții sunt ușor evidențiate și nu sunt acoperite

Există un câmp gol sub majoritatea post-it-urilor. Atunci când participanții ajung pe un astfel de pătrat, trebuie să facă o postare în funcție de numărul pe care tocmai l-au rulat pentru a ajunge pe pătrat. (Dacă au scos un număr mic, sarcina tinde să fie mai ușoară decât dacă au scos un număr mare) [Exemple de sarcini în secțiunea Posturi]

Sub unele Post-its, însă, există pătrate speciale care preiau funcția scărilor din "Jocul scării", dar sunt scrise în stilul "Jocului vieții", de exemplu "coșul în care se află bebelușul Moise este spălat puțin cu 2 pătrate în spate". Aceste evenimente sunt nebănuit de inventate (=nu sunt neapărat fidele Bibliei), dar adaptate în stilul grupei de vârstă respective în care se află Moise în prezent. (a trebuit să scriem acțiunile câmpurilor speciale pe spatele post-it-urilor, deoarece puteai recunoaște câmpurile prin post-it-uri)

Twist!!! La un moment dat, în etapa din viața lui Moise în care a crescut, există 6 câmpuri speciale consecutive pe care este scris că Moise ucide un egiptean, trebuie să fugă și, prin urmare, fuge într-un alt câmp.

Terenul de joc 2

Terenul de joc 2 constă, de asemenea, dintr-un șir lung de câmpuri, cu câmpuri speciale și etape de viață, cu diferența că câmpurile nu mai trebuie neapărat acoperite cu post-it-uri, dar este logic să se acopere etapele de viață de acum înainte pentru a menține jocul interesant.

Este important să se facă un traseu relativ lung de la începutul acestui spațiu până la următoarea etapă de viață, presărat cu spații speciale negative, astfel încât grupurile rămase să le poată ajunge din urmă dacă este posibil. acest lucru are avantajul că secvențele de teatru pot fi făcute cu toată lumea.

Exemple de etape de viață

Acest lucru poate fi scurtat sau extins în funcție de resursele de conducere disponibile, deoarece necesită un teatru mic pentru fiecare etapă de viață. Exemplele pe care le-am făcut aici au fost rezolvate cu un lider care pur și simplu și-a schimbat costumele, a fost în casă și a fost avertizat cu ajutorul radiourilor ce grup urma să vină și ce etapă de viață trebuia să reprezinte.

Exemplu secțiuni teren de joc 1

Nașterea, abandonarea în Marea de Stuf, găsirea de către regină, creșterea la curtea regală, (acum vin cele nebunește inventate, pentru că acum vine întorsătura) vrăjitor, prinț, faraon, conducător al lumii

Exemple de secțiuni ale terenului de joc 2

Fuga, ajutorarea femeilor la fântâni, îngrijirea oilor

Terenuri de joacă





Gameplay (=explicație)

Participanții sunt împărțiți în grupuri

De preferință, un lider pe grup.

Terenul de joc 1 este amplasat în centru, la vederea tuturor.

Conducătorul jocului explică faptul că astăzi îl vom cunoaște mai bine pe Moise și că scopul este să ajungeți primii în top ca grup.

Puteți avansa prin aruncarea zarurilor, 1=1 spațiu...

Când grupul a ajuns la pătratul corect, Post-it-ul său este scos pentru scurt timp, se verifică dacă este un pătrat special sau nu și apoi Post-it-ul este pus la loc.

Dacă un grup aterizează pe un pătrat special, atunci această acțiune trebuie întreprinsă și poate trebuie îndeplinită o sarcină specială, dar în caz contrar poate arunca zarurile din nou.

Dacă un grup aterizează pe un spațiu gol, atunci grupul respectiv trebuie să completeze elementul care corespunde numărului pe care tocmai l-a aruncat. după ce elementul a fost completat cu succes, se pot arunca zarurile din nou

În cazul în care un grup ajunge cu mașina pe/peste un pătrat de etapă de viață, trebuie să se oprească pe acest pătrat (chiar dacă ar fi trecut cu mașina peste el) și să meargă să vizioneze o secvență de teatru. după ce au vizionat această secvență, pot arunca din nou zarurile și apoi să conducă dacă au trecut de o etapă

Etapa 2

-->este explicat copiilor doar atunci când au fost nevoiți să fugă

Există acum un singur personaj

Grupurile călătoresc în continuare individual, câștigând zaruri, regulile anterioare nu se schimbă

Când etapa vieții este depășită, toate grupurile care au fugit deja urmăresc împreună etapa teatrului.

-dacă există grupuri care ajung mai târziu pe terenul de joc 2, acestea trebuie doar să experimenteze mai multe secțiuni de teatru succesive înainte de a putea continua jocul.

Mesaje

În funcție de numărul pe care grupurile l-au obținut (dacă ajung la un pătrat gol), acestea trebuie să îndeplinească o sarcină diferită.

Principiul de bază aici este că există o sarcină care poate fi îndeplinită mai repede cu numere mici decât cu numere mari, pentru a face ghinionul mai suportabil, astfel încât toate grupurile să ajungă pe pătratul 2 într-un moment similar.

Aceste elemente pot fi, de asemenea, schimbate în timpul jocului pentru a adăuga mai multă variație jocului.

Exemple de elemente pe care le-am folosit:

1 Pantomimă

Liderul șoptește un cuvânt unui participant din grup, care trebuie să îl mimeze până când grupul îl ghicește

2 Aruncați mingea înainte și înapoi

De zece ori la rând, fără ca mingea să cadă, își pasează mingea unul altuia pe o anumită distanță

3 Bateți un cui

Bateți cu ciocanul cuiul în noroiul de lemn, participanții au fiecare o lovitură și apoi pasează ciocanul mai departe, următoarea persoană îl lovește o dată, îl pasează mai departe... până când capul cuiului este înfipt.

4 Turn cu capace

Grupul trebuie să construiască un Kapplaturm înalt de 1 metru

5 Furtun cu lamă

Întregul grup trebuie să se târască o dată printr-un tub de tablă

6 Sport

toată lumea din grup trebuie să facă 5 sărituri, apoi să alerge în jurul clădirii o dată și apoi să facă 2 flotări

Concluzie

Când ajungeți la destinație, faceți o piesă finală și, eventual, o scurtă rugăciune.

Grupul de tineri Klingenberg vă dorește multă distracție

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Experiență
Familie
Moise
Jocul
Aventura

Vârsta
8–12 ani
13–16 ani

Număr de participanți
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Istorie
Persoană

Durată
1-2 ore

Teren / împrejurimi
Oraș
Pădure
Pajiște

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Nu există descărcări de fișiere

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Teren / împrejurimi
Material

Contributori
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/moise-ca-o-combinatie-de-joc-pe-scarajoc-al-vietii