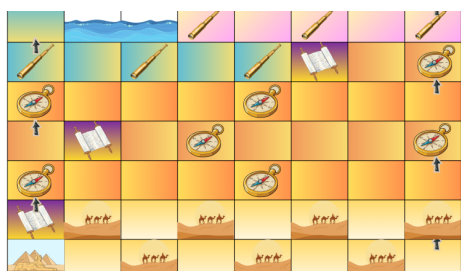


La strada attraverso il Mar Rosso



Un gioco sul passaggio del popolo di Israele attraverso il Mar Rosso. Utilizza i metodi del gioco "Serpenti e scale". Può essere svolto sia all'interno che all'esterno.

Scopo del gioco

I bambini sperimentano come il Signore può superare gli ostacoli se sono con Lui nel viaggio.

La storia

Siamo in Egitto e il Faraone ci lascia finalmente andare.

Descrizione del gioco

Il campo di partenza si trova nell'angolo in basso a sinistra.

Giocate in più squadre, a seconda del numero totale di bambini.

Ogni squadra cerca la propria pedina con cui percorrere il percorso.

Qualcuno della squadra lancia il dado. La squadra avanza con tante caselle quante ne ha tirate il dado. Se la pedina si ferma su un determinato campo, tutta la squadra deve risolvere un compito in base al numero tirato. Più alto è il numero, più difficile è il compito. Il compito viene risolto in una postazione da qualche parte sul campo e dopo averlo risolto il gruppo torna al piano di gioco e aspetta in fila finché non arriva il proprio turno.

Al campo prestabilito la pedina deve fermarsi, indipendentemente dal numero del dado. Lì riceve un compito dal capogioco che dipende da quanto il gruppo è avanzato rispetto agli altri. Per esempio, fare una scenetta su una storia della Bibbia, imparare un versetto a memoria, cantare una canzone, ecc.

Al momento della marea rossa, l'intero gruppo deve aspettare che tutte le squadre abbiano raggiunto la marea rossa. A quel punto il gioco si blocca e un animatore porta Mosè. Attraverso di lui il mare si apre e il gioco continua a seconda di chi ha raggiunto per primo il mare.

La lezione collega la sensazione di essere bloccati davanti a un ostacolo e la liberazione che si prova quando l'ostacolo viene superato dalla mano di qualcun altro.

Compiti in base al numero di lanci:

1 Sport facile / Compiti facili

2 Pantomima: un volontario della squadra riceve una parola e deve mostrarla agli altri attraverso la pantomima

3 Lancio della palla: i bambini formano un cerchio e devono lanciare la palla 10 volte senza cadere.

4 Bibbia: i bambini ricevono una domanda dalla Bibbia e/o dalla lezione.

5 Sport difficile: Tutta la squadra deve fare uno sport più difficile (10 flessioni, formare una piramide di persone, correre, ecc.)

6 Piccoli esploratori: Nodi, uso della bussola, risoluzione di un codice morse

Il file è destinato alla stampa su A3 o A4. Dopo la stampa, incollare i fogli tra loro per ottenere un formato A0 o A1.