PATEIKĖ
Severin _F

ON
2026-02-05

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mozė kaip kopėčių žaidimas / gyvenimo žaidimas



Mozės istorija nuo jo gimimo iki pašaukimo. Nuotykių programa supakuota į "gyvenimo žaidimo" tipo kopėčių žaidimą su šauniu posūkiu. Lengvai pritaikoma įvairaus dydžio komandoms / dalyviams.

Žaidimo idėja

Žaidimo tikslas - kad dalyviai išgyventų Mozės gyvenimą.

Yra ilga dėžučių kilpa, kurios visos apklijuotos lipdukais. Nuo pradžios iki galo išdėstyti įvairūs Mozės gyvenimo etapai: nuo gimimo iki faraono (taip, faraono, štai koks posūkis).

Po daugeliu lipdukų yra tuščia vieta. Kai dalyviai atsiduria tokiame kvadratėlyje, jie turi padaryti įrašą pagal skaičių, kurį ką tik išmetė, kad patektų į tą kvadratėlį. (Jei jie iškrėtė mažą skaičių, užduotis paprastai būna lengvesnė nei tada, jei iškrėtė didelį skaičių) [Užduočių pavyzdžiai pateikti skyriuje "Pranešimai"]

Tačiau po kai kuriais "Post-it" yra specialių kvadratėlių, kurie atlieka "kopėčių žaidimo" funkciją, tačiau užrašyti "gyvenimo žaidimo" stiliumi, pavyzdžiui, "krepšys, kuriame guli kūdikis Mozė, yra nuplautas šiek tiek 2 kvadratėliais atgal". Šie įvykiai yra pašėlusiai išgalvoti (= nebūtinai atitinka Bibliją), bet pritaikyti atitinkamos amžiaus grupės, kurioje šiuo metu yra Mozė, stiliumi.

Jei grupė su savo Moze patenka į gyvenimo etapo erdvę, ji turi joje sustoti, net jei galėjo nusileisti 3 vėliau (gyvenimo žaidimo "Stop" mechanika), o tada turi eiti į tam tikrą vietą, kur sutinka persirengusį vadovą, kuris jiems teatrališkai paaiškina dabartinį amžiaus etapą. [žr. skyrių "Gyvenimo etapai"]

Posūkis: tam tikrame gyvenimo tarpsnyje, kuriame užaugo Mozė, yra 6 iš eilės specialūs langeliai, kuriuose parašyta, kad Mozė nužudo egiptietį, turi bėgti ir todėl pabėga į kitą langelį.

Šios pabėgimo lentos struktūra panaši į pirmosios lentos (daugybė langelių su skirtingais gyvenimo etapais), tik ji yra kitoje vietoje, kur atitinkamos grupės sužino tik tada, kai turi "pabėgti". Ji prasideda bėgimo gyvenimo etapu ir baigiasi Mozės pašaukimo etapu.

Tačiau šioje lentoje keičiasi ir žaidimo mechanika. Užuot stovėjusios viena prieš kitą, visos ant jos atsidūrusios grupės yra viena su kita. Kitaip tariant, kiekviena grupė turi tik po vieną veikėją, kuris važiuoja, tačiau dalyviai vis tiek keliauja savo pradinėje grupėje. [daugiau informacijos skyrelyje Žaidimo lauko struktūra]

Paruošimas

Medžiaga

Minimali medžiaga:

2 flipchartai arba kitokio tipo lentos

Daug lipnių lapelių

Žaidimo figūrėlės

Kauliukai

Maskuotės

Daiktų medžiaga (galima labai gerai pritaikyti)

Vinys, plaktukas, medinis rąstas

Fantomimo terminai

Kappla, dvigubas metras

3 atmestini lapai

Kamuolys, kreida

Gerai turėti

Radistai

Žaidimo aikštelės statyba

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Šiame skyriuje nurodytų aikštelių nuotraukos

1 žaidimo aikštelė

Čia yra keletas ilgų kilpų / eilių kvadratų, kurie visi yra apklijuoti lipdukais. Tarp jų, nuo pradžios iki galo, išsibarstę įvairūs Mozės gyvenimo etapai: nuo gimimo iki faraono (taip, faraono, štai koks posūkis). Šie gyvenimo etapai šiek tiek paryškinti ir neuždengti

Po daugeliu lipdukų yra tuščias laukelis. Kai dalyviai nusileidžia ant tokio laukelio, jie turi padaryti postą pagal ką tik iškritusį skaičių, kad patektų į tą laukelį. (Jei jie iškrėtė mažą skaičių, užduotis paprastai būna lengvesnė nei tada, jei jie iškrėtė didelį skaičių) [Užduočių pavyzdžiai pateikti skyriuje "Pranešimai"]

Tačiau po kai kuriais "Post-it" yra specialių kvadratėlių, kurie atlieka "Kopėčių žaidimo" kopėčių funkciją, tačiau užrašyti "Gyvenimo žaidimo" stiliumi, pavyzdžiui, "krepšys, kuriame guli kūdikėlis Mozė, šiek tiek nuplautas 2 kvadratėliais atgal". Šie įvykiai yra pašėlusiai išgalvoti (= nebūtinai atitinka Bibliją), bet pritaikyti atitinkamos amžiaus grupės, kurioje šiuo metu yra Mozė, stiliumi. (specialių laukelių veiksmus turėjome užrašyti kitoje lapelių pusėje, nes per lapelius galima atpažinti laukelius)

Suktukas!!! Kažkuriuo Mozės gyvenimo etapu, kuriame jis užaugo, yra 6 vienas po kito einantys specialūs laukai, ant kurių užrašyta, kad Mozė nužudo egiptietį, turi bėgti, todėl bėga į kitą lauką.

2 žaidimo laukas

2 žaidimo lauką taip pat sudaro ilga laukų eilė su specialiaisiais laukais ir gyvenimo etapais, tik su tuo skirtumu, kad laukai nebebūtinai turi būti užklijuoti lipdukais, tačiau nuo šiol, kad žaidimas išliktų įdomus, prasminga užklijuoti ir gyvenimo etapus.

Svarbu padaryti gana ilgą kelią nuo šios vietos pradžios iki kito gyvenimo etapo, nusėtą neigiamais specialiaisiais laukais, kad likusios grupės, jei įmanoma, galėtų pasivyti. tai turi pranašumą, kad teatro sekas galima atlikti su visais.

<...> Taip pat atkreipkite dėmesį, kad dabar veikėjas judės tiek kartų greičiau, kiek turite grupių, todėl atstumai turi būti ilgesni, kad būtų sunaudojama tiek pat laiko ir nereikėtų šokinėti nuo gyvybės etapo prie gyvybės etapo.

Gyvenimo etapų pavyzdžiai

Šį etapą galima sutrumpinti arba pratęsti, priklausomai nuo turimų vadovavimo išteklių, nes kiekvienam gyvenimo etapui reikia nedidelio teatro. Pavyzdžiai, kuriuos čia atlikome, buvo išspręsti su vadovu, kuris tiesiog persirengdavo kostiumais, būdavo namuose ir radijo bangomis būdavo įspėjamas, kokia grupė ateina ir kokiam gyvenimo etapui jis turėtų atstovauti.

Pavyzdžių skyriai 1 žaidimo laukas

Gimimas, palikimas nendrių jūroje, suradimas karalienės, augimas karaliaus dvare, (dabar ateis pašėlusiai išgalvoti, nes dabar prasideda posūkis) burtininkas, princas, faraonas, pasaulio valdovas

Pavyzdžių skyriai 2 žaidimo laukas

Žaidimų aikštelės





Žaidimo eiga (=paaiškinimas)

Dalyviai suskirstomi į grupes

Pageidautina, kad kiekvienai grupei vadovautų vienas vadovas.

Žaidimo laukas Nr. 1 įrengiamas centre, kad visi jį matytų.

Žaidimo vadovas paaiškina, kad šiandien geriau susipažinsime su Mozėmis, o tikslas - pirmiems kaip grupei užkopti į viršų.

Judėti pirmyn galima metant kauliuką, 1=1 vieta...

Kai grupė prieina prie tinkamo kvadrato, jo lipdukas trumpam nuimamas, patikrinama, ar tai ypatingas kvadratas, ar ne, ir lipdukas vėl uždedamas.

Jei grupė atsiduria ant specialaus laukelio, tuomet reikia atlikti šį veiksmą ir galbūt reikia atlikti specialią užduotį, tačiau kitais atvejais gali vėl mesti kauliuką.

Jei grupė nusileidžia ant tuščio laukelio, tuomet atitinkama grupė turi atlikti daiktą, atitinkantį ką tik iškritusį skaičių. sėkmingai atlikusi daiktą, ji gali vėl mesti kauliuką

Jei grupė užvažiuoja ant / virš gyvybės etapo aikštelės, ji privalo sustoti šioje aikštelėje (net jei būtų važiavusi per ją) ir nueiti pažiūrėti teatro siužeto. jį pažiūrėjusi, grupė gali vėl mesti kauliuką ir tada važiuoti, jei įveikė etapą

2 etapas
--> vaikams paaiškinama tik tada, kai jie turėjo bėgti

Dabar yra tik vienas veikėjas

Grupės vis dar keliauja individualiai, pelnydamos kauliukus, ankstesnės taisyklės nesikeičia

Kai peržengiamas gyvenimo etapas, visos grupės, kurios jau pabėgo, teatro etapą žiūri kartu.

-jei yra grupių, kurios į 2 žaidimo lauką atvyksta vėliau, jos paprasčiausiai iš eilės patiria kelias teatro dalis ir tik tada gali tęsti žaidimą.

Pranešimai

Priklausomai nuo iškritusio skaičiaus (jei grupės patenka į tuščią kvadratą), jos turi atlikti skirtingą užduotį.

Pagrindinis principas yra tas, kad yra užduotis, kurią galima atlikti greičiau su mažais skaičiais nei su dideliais skaičiais, kad nesėkmė būtų pakenčiamesnė, kad visos grupės panašiu metu atsidurtų 2 aikštelėje.

Šiuos elementus taip pat galima keisti žaidimo metu, kad žaidimas būtų įvairesnis.

Naudotų elementų pavyzdžiai:

1 Pantomima

Vadovas sušnabžda žodį vienam iš grupės dalyvių, kuris turi jį imituoti tol, kol grupė jį atspėja

2 Kamuolio mėtymas pirmyn ir atgal

Dešimt kartų iš eilės, kamuoliui nenukritus, perduokite kamuolį vienas kitam per tam tikrą atstumą

3 Įkalkite vinį

Įkalkite vinį į medinį purvą, dalyviai turi po vieną smūgį ir perduoda plaktuką toliau, kitas asmuo smogia vieną kartą, perduoda plaktuką toliau... kol vinys galvutė bus įkalta.

4 Kepurės bokštas

Grupė turi pastatyti 1 m aukščio dangčio bokštą

5 Žarna su ašmenimis

Visa grupė turi vieną kartą perlipti per lakštinį vamzdį

6 Sportas

kiekvienas grupės narys turi atlikti 5 šuoliukus su kartimi, tada vieną kartą apibėgti aplink pastatą ir tada padaryti 2 atsispaudimus

Išvada

Kai atvyksite į kelionės tikslą, atlikite paskutinį vaidinimą ir galbūt trumpai pasimelskite.

Klingenbergo jaunimo grupė linki jums daug linksmybių

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Patirtis
Šeima
Mozė
Žaidimas
Nuotykių

Amžius
8–12 metų
13–16 metų

Dalyvių skaičius
1–20
20–30
30 – 100

Biblija
Istorija
Asmuo

Trukmė
1–2 val.

Vietovė / aplinka
Pievos
Miškas
Miestas

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Failų atsisiuntimų nėra

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Amžius
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Vietovė / aplinka
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/moze-kaip-kopeciu-zaidimas-gyvenimo-zaidimas