SUBMITTED BY
Severin _F

ON
05.02.2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mozus kā trepju spēle/dzīves spēle kombinācija



Stāsts par Mozu no viņa dzimšanas līdz pat aicinājumam. Piedzīvojumu programma, kas ieturēta "dzīves spēles" tipa kāpņu spēlē ar foršu pavērsienu. Viegli pielāgojama dažādiem komandu/dalībnieku lielumiem.

Spēles ideja

Spēles mērķis ir dalībniekiem izdzīvot Mozus dzīvi.

Ir gara lodziņu cilpa, kas visi ir aplīmēti ar zīmodziņiem. No sākuma līdz beigām ir izkārtoti dažādi Mozus dzīves posmi - no dzimšanas līdz faraonam (jā, faraonam, šeit ir pavērsiens).

Zem lielākās daļas zīmodziņu ir tukša vieta. Kad dalībnieki nokļūst uz šāda kvadrāta, viņiem ir jāizveido stabiņš atbilstoši numuram, ko viņi tikko izkrituši, lai nokļūtu šajā kvadrātā. (Ja viņi ir uzmetuši mazu skaitli, uzdevums mēdz būt vieglāks nekā tad, ja viņi ir uzmetuši lielu skaitli) [Uzdevumu piemēri sadaļā Ziņojumi]

Savukārt zem dažiem Post-itiem ir īpaši kvadrātiņi, kas pārņem "kāpņu spēles" kāpņu funkciju, bet ir rakstīti "dzīves spēles" stilā, piemēram, "grozs, kurā guļ mazulis Mozus, ir mazliet izskalots 2 kvadrātiņus atpakaļ". Šie notikumi ir mežonīgi izdomāti (=ne vienmēr atbilst Bībelei), bet pielāgoti attiecīgās vecuma grupas, kurā Mozus pašlaik atrodas, stilistikā.

Ja grupa ar savu Mozu nonāk kādā dzīves posma vietā, viņiem uz tās jāapstājas, pat ja viņi varētu būt piezemējušies 3 vēlāk (apstāšanās mehānika Dzīvības spēlē), un tad viņiem jādodas uz noteiktu vietu, kur viņi satiek pārģērbtu vadītāju, kurš viņiem teatralizēti izskaidro pašreizējo vecuma posmu. [skat. sadaļu Dzīves posmi]

Pagrieziens: kādā dzīves posma posmā, kurā Mozus uzauga, ir 6 īpašas vietas, uz kurām secīgi ir rakstīts, ka Mozus nogalina ēģiptieti, viņam ir jābēg un tāpēc jābēg uz citu vietu.

Šim bēgšanas dēlim ir līdzīga struktūra kā pirmajam dēlim (daudzas vietas ar dažādiem dzīves posmiem), tikai tas ir novietots citā vietā, kur attiecīgās grupas to uzzina tikai tad, kad tām ir "jābēg". Tas sākas ar bēgšanas dzīves posmu un beidzas ar Mozus aicināšanas posmu.

Tomēr arī uz šī dēļa mainās spēles mehānika. Tā vietā, lai būtu viena pret otru, visas grupas, kas uz tā atrodas, ir viena ar otru. Citiem vārdiem sakot, ir tikai viens tēls, ko vada katra grupa, bet dalībnieki joprojām ceļo savā sākotnējā grupā. [sīkāka informācija sadaļā Spēļu lauka struktūra]

Sagatavošana

Materiāls

Minimālais materiāls:

2 flipchartas vai cita veida tāfeles

Daudz zīmodziņu

Spēles elementi

Kauliņš

Pārģērbi

Priekšmetu materiāls (var ļoti labi pielāgot)

Naglas, āmurs, koka baļķis

Fantomime termini

Kappla, dubultmetrs

3 izbrāķētas loksnes

Bumba, krīts

Labi, lai būtu

Ratifona ratiņi

Rotaļu laukuma būvniecība

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Šajā sadaļā minēto laukumu attēli

Laukums Nr. 1

Ir virkne garu cilpu/rindu laukumu, kas visi ir pārklāti ar plakātu plāksnītēm. Starp tiem, no sākuma līdz beigām, ir izkaisīti dažādi Mozus dzīves posmi - no dzimšanas līdz faraonam (jā, faraonam, lūk, kāds pavērsiens). Šie dzīves posmi ir nedaudz izcelti un nav aizklāti

Zem lielākās daļas zīmodziņu ir tukšs lauks. Kad dalībnieki piezemējas uz šāda laukuma, viņiem ir jāizveido stabiņš atbilstoši numuram, ko viņi tikko izkrituši, lai nokļūtu laukumā. (Ja viņi ir uzmetuši mazu skaitli, uzdevums mēdz būt vieglāks nekā tad, ja viņi ir uzmetuši lielu skaitli) [Uzdevumu piemēri sadaļā "Ziņojumi"]

Savukārt zem dažiem Post-it ir īpaši kvadrātiņi, kas pilda "Kāpņu spēles" kāpņu funkciju, bet ir rakstīti "Dzīves spēles" stilā, piemēram, "grozs, kurā guļ mazulis Mozus, ir mazliet izskalots 2 kvadrātiņus atpakaļ". Šie notikumi ir mežonīgi izdomāti (=ne vienmēr atbilst Bībelei), bet pielāgoti attiecīgās vecuma grupas, kurā pašlaik atrodas Mozus, stilistikā. (mums bija jāuzraksta īpašo laukumu darbības uz zīmodziņu aizmugures, jo caur zīmodziņiem varēja atpazīt laukumus)

Twist!!! Kādā Mozus dzīves posmā, kurā viņš uzauga, ir 6 pēc kārtas esoši īpašie lauki, uz kuriem rakstīts, ka Mozus nogalina ēģiptieti, viņam ir jābēg un tāpēc jābēg uz citu lauku.

2. spēles lauks

Arī 2. spēles lauks sastāv no garas lauku rindas ar īpašiem laukiem un dzīves posmiem, ar to atšķirību, ka lauki vairs nav obligāti jāaplīmē ar zīmodziņiem, bet turpmāk ir jēga apklāt dzīves posmus, lai spēle būtu aizraujoša.

Svarīgi ir no šīs vietas sākuma līdz nākamajam dzīves posmam izveidot salīdzinoši garu ceļu, kas ir izkaisīts ar negatīviem īpašajiem laukumiem, lai pārējās grupas, ja iespējams, varētu tos panākt. tam ir priekšrocība, ka teātra sekvences var veikt visi kopā.

Dzīves posmu piemēri

Šo var saīsināt vai pagarināt atkarībā no pieejamajiem vadības resursiem, jo katram dzīves posmam nepieciešams neliels teātris. Šeit veiktie piemēri tika risināti ar vadītāju, kurš vienkārši pārģērbās, atradās mājā un tika brīdināts ar radioaparātiem, kura grupa nāk un kuru dzīves posmu viņam jāpārstāv.

Piemērs, sadaļas, spēles laukums Nr. 1

Dzimšana, pamešana niedru jūrā, atrod karaliene, augšana karaļa galmā, (tagad nāk mežonīgi izdomātie, jo tagad nāk pavērsiens) burvis, princis, faraons, pasaules valdnieks

Piemērs sadaļas spēles lauks 2

Bēgšana, palīdzība sievietēm pie akas, aitu kopšana, Dieva aicinājums

Svarīgi citi

Padomājiet, kā vēlāk saliksiet spēles laukumu un

Rotaļu laukumi





Spēle (=paskaidrojums)

Dalībnieki tiek sadalīti grupās

Vēlams, lai katrai grupai būtu viens vadītājs.

Spēles laukums Nr. 1 ir novietots centrā, lai visi varētu to redzēt.

Spēles vadītājs paskaidro, ka šodien mēs labāk iepazīsim Mozu, un mērķis ir kā grupai pirmajai nokļūt virsotnē.

Jūs varat virzīties uz priekšu, metot kauliņu, 1=1 vieta...

Kad grupa ir nonākusi pie pareizā laukuma, tā zīmodziņš tiek uz īsu brīdi noņemts, pārbaudīts, vai tas ir īpašs laukums, un tad zīmodziņš tiek uzlikts atpakaļ.

Ja grupa nokļūst uz īpaša laukuma, tad šī darbība ir jāveic un, iespējams, jāizpilda kāds īpašs uzdevums, bet citādi var mest kauliņu vēlreiz.

Ja grupa piezemējas uz tukša laukuma, tad attiecīgajai grupai ir jāizpilda priekšmets, kas atbilst numuram, kuru tā tikko ir izmetusi. pēc tam, kad priekšmets ir veiksmīgi izpildīts, tā var vēlreiz mest kauliņu

Ja grupa uzbrauc uz/pār dzīvības posma laukuma, tai jāapstājas šajā laukumā (pat ja tā būtu braukusi pāri) un jāiet skatīties teātra sekvenci. pēc tam, kad grupa to ir noskatījusies, tā var vēlreiz mest kauliņu un tad braukt, ja tā ir izturējusi posmu

2. posms

--> bērniem tiek paskaidrots tikai tad, kad viņiem ir nācies bēgt

Tagad ir tikai viens varonis

Grupas joprojām ceļo individuāli, gūstot kauliņus, iepriekšējie noteikumi nemainās

Kad dzīves posms ir šķērsots, visas grupas, kas jau ir aizbēgušas, skatās teātra posmu kopā.

-ja ir grupas, kas uz 2. spēles laukumu ierodas vēlāk, tās vienkārši piedzīvo vairākas teātra daļas pēc kārtas, pirms var turpināt spēli.

Ziņojumi

Atkarībā no tā, kādu skaitli grupas ir uzmetušas (ja tās nonāk pie tukša laukuma), tām ir jāveic cits uzdevums.

Pamatprincips šeit ir tāds, ka ir uzdevums, ko ar maziem skaitļiem var izpildīt ātrāk nekā ar lieliem skaitļiem, lai padarītu slikto veiksmi panesamāku, lai visas grupas līdzīgā laikā nokļūtu 2. laukumā.

Šos priekšmetus var mainīt arī spēles laikā, lai spēli padarītu daudzveidīgāku.

Mūsu izmantoto priekšmetu piemēri:

1 Pantomīma

Vadītājs pasaka kādu vārdu kādam grupas dalībniekam, kuram tas jāimitē, līdz grupa to uzmin

2 bumbiņas mešana uz priekšu un atpakaļ

Desmit reizes pēc kārtas, bumbiņai nenokrītot, padodiet bumbu viens otram noteiktā attālumā

3 Iedzīt naglu

Iedzen naglu koka dubļos, dalībniekiem katram ir viens sitiens un tad nodod āmuru tālāk, nākamais trāpa vienu reizi, nodod to tālāk... līdz naglas galviņa ir iegremdēta.

4 Cepuru tornis

Grupai jāuzbūvē 1 m augsts noslēdzošais tornis

5 Asmeņu šļūtene

Visai grupai vienreiz ir jāizlaužas cauri lokšņu caurulei

6 Sports

visiem grupas dalībniekiem ir jāizdara 5 lēcieni, tad vienu reizi jāapskrien apkārt ēkai un pēc tam jāizdara 2 atspiešanās

Secinājums

Kad esat ieradies galamērķī, nospēlējiet pēdējo rotaļu un, iespējams, nolasiet īsu lūgšanu.

Klingenbergas jauniešu grupa novēl jums daudz jautrības

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Piedzīvojums
Ģimene
Mozus
Spēle
Piedzīvojums

Vecums
8–12 gadi
13–16 gadi

Dalībnieku skaits
1–20
20–30
30 – 100

Bībele
Vēsture
Persona

Ilgums
1–2 stundas

Apvidus / apkārtne
Pilsēta
Mežs
Pļava

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Failu lejupielādes nav

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Apvidus / apkārtne
Materiāls

Sniedzēji
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/mozus-ka-trepju-speledzives-spele-kombinacija