WYSŁANE PRZEZ
Severin _F

ON
05.02.2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mojżesz jako kombinacja gry drabinkowej i gry w życie



Historia Mojżesza od jego narodzin do powołania. Program przygodowy zapakowany w grę drabinkową typu "Gra w życie" z fajnym akcentem. Łatwo dostosowuje się do różnych wielkości zespołów/uczestników.

Pomysł na grę

Celem gry jest ponowne przeżycie przez uczestników życia Mojżesza.

Istnieje długa pętla pudełek, które są pokryte karteczkami samoprzylepnymi. Rozłożone od początku do końca są różne etapy życia Mojżesza; od narodzin do faraona (tak, faraona, oto zwrot akcji).

Pod większością karteczek znajduje się puste miejsce. Kiedy uczestnicy wylądują na takim kwadracie, muszą zrobić post zgodnie z liczbą, którą właśnie wyrzucili, aby dostać się do tego kwadratu. (Jeśli wyrzucili niską liczbę, zadanie będzie łatwiejsze niż w przypadku wyrzucenia wysokiej liczby) [Przykładowe zadania w sekcji Posty]

Pod niektórymi Post-itami znajdują się jednak specjalne kwadraty, które przyjmują funkcję drabiny z "gry drabinkowej", ale są napisane w stylu "gry w życie", np. "koszyk, w którym leży dzieciątko Mojżesz, został zmyty nieco 2 kwadraty do tyłu". Wydarzenia te są dziko wymyślone (niekoniecznie zgodne z Biblią), ale dostosowane do stylu danej grupy wiekowej, w której Mojżesz aktualnie się znajduje.

Jeśli grupa natknie się na przestrzeń etapu życia ze swoim Mojżeszem, musi się na niej zatrzymać, nawet jeśli mogła wylądować 3 później (mechanika zatrzymania w Grze w życie), a następnie musi udać się do określonego miejsca, w którym spotykają przebranego lidera, który teatralnie wyjaśnia im obecny etap wieku. [Zobacz sekcję Etapy życia]

Twist: W pewnym momencie etapu życia, w którym dorastał Mojżesz, znajduje się 6 kolejnych specjalnych pól, na których jest napisane, że Mojżesz zabija Egipcjanina, musi uciec i dlatego ucieka do innego miejsca.

Ta plansza ucieczki ma podobną strukturę do pierwszej planszy (wiele pól z różnymi etapami życia), tylko jest umieszczona w innym miejscu, gdzie poszczególne grupy dowiadują się tylko wtedy, gdy muszą "uciec". Zaczyna się od etapu ucieczki, a kończy na etapie powołania Mojżesza.

Jednak mechanika gry zmienia się również na tej planszy. Zamiast być przeciwko sobie, wszystkie grupy, które na niej lądują, są ze sobą. Innymi słowy, każda grupa kieruje teraz tylko jedną postacią, ale uczestnicy nadal podróżują w swoich pierwotnych grupach. [Więcej szczegółów w sekcji Struktura

pola gry]

Przygotowanie

Materiał

Minimalny materiał:

2 flipcharty lub inny rodzaj tablicy

Dużo karteczek samoprzylepnych

Elementy gry

Kości do gry

Przebrania

Materiał na przedmioty (może być bardzo dobrze dostosowany)

Gwoździe, młotek, drewniana kłoda

Terminy fantomowe

Kappla, podwójny metr

3 odrzucone arkusze

Piłka, kreda

Dobrze mieć

Walkie-talkie

Budowa boiska

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Zdjęcia boisk w tej sekcji

Boisko 1

Jest to seria długich pętli/rzędów kwadratów, które są pokryte karteczkami samoprzylepnymi. Rozrzucone pomiędzy nimi, od początku do końca, są różne etapy życia Mojżesza; od narodzin do faraona (tak, faraona, oto zwrot akcji). Te etapy życia są lekko wyróżnione i nie są zakryte

Pod większością karteczek samoprzylepnych znajduje się puste pole. Kiedy uczestnicy wylądują na takim kwadracie, muszą zrobić post zgodnie z liczbą, którą właśnie wyrzucili, aby dostać się do tego kwadratu. (Jeśli wyrzucili niską liczbę, zadanie jest łatwiejsze niż w przypadku wyrzucenia wysokiej liczby) [Przykładowe zadania w sekcji Posty]

Pod niektórymi Post-itami znajdują się jednak specjalne kwadraty, które pełnią funkcję drabin w "Grze w drabiny", ale są napisane w stylu "Gry w życie", np. "koszyk, w którym leży Dzieciątko Mojżesz, został zmyty nieco 2 kwadraty do tyłu". Wydarzenia te są dziko wymyślone (= niekoniecznie zgodne z Biblią), ale dostosowane w stylu odpowiedniej grupy wiekowej, w której obecnie znajduje się Mojżesz. (musieliśmy napisać działania specjalnych pól na odwrocie karteczek samoprzylepnych, ponieważ można było rozpoznać pola za pomocą karteczek samoprzylepnych)

Twist!!! Na pewnym etapie życia Mojżesza, na którym dorastał, jest 6 kolejnych pól specjalnych, na których jest napisane, że Mojżesz zabija Egipcjanina, musi uciekać i dlatego ucieka na inne pole.

Pole gry 2

Pole gry 2 również składa się z długiego rzędu pól, ze specjalnymi polami i etapami życia, z tą różnicą, że pola nie muszą być już koniecznie pokryte karteczkami samoprzylepnymi, ale od teraz sensowne jest pokrycie etapów życia, aby gra była ekscytująca.

Ważne jest, aby stworzyć stosunkowo długą ścieżkę od początku tej przestrzeni do następnego etapu życia, zaśmieconą negatywnymi polami specjalnymi, aby pozostałe grupy mogły nadrobić zaległości, jeśli to możliwe. ma to tę zaletę, że sekwencje teatralne można wykonywać ze wszystkimi.

Przykładowe etapy życia

Można to skrócić lub wydłużyć w zależności od dostępnych zasobów przywódczych, ponieważ wymaga to małego teatru dla każdego etapu życia. Przykłady, które tutaj zrobiliśmy, zostały rozwiązane z liderem, który po prostu zmienił kostiumy, był w domu i został ostrzeżony za pomocą radia, która grupa nadchodzi i który etap życia powinien reprezentować.

Przykładowe sekcje pola gry 1

Narodziny, porzucenie w Morzu Trzcin, odnalezienie przez królową, dorastanie na dworze królewskim, (teraz te dziko wymyślone, bo teraz następuje zwrot akcji) czarnoksiężnik, książę, faraon, władca świata

Przykładowe sekcje pole gry 2

Ucieczka, pomoc kobietom przy studniach, opieka nad

Boiska





Rozgrywka (=wyjaśnienie)

Uczestnicy są podzieleni na grupy

Najlepiej jeden lider na grupę.

Pole gry nr 1 jest ustawione na środku, wszyscy je widzą.

Lider gry wyjaśnia, że dzisiaj zamierzamy lepiej poznać Mojżesza, a celem jest dotarcie na szczyt jako pierwsza grupa.

Możesz poruszać się do przodu, rzucając kostką, 1=1 pole...

Gdy grupa dotrze do właściwego pola, jej karteczka jest na chwilę usuwana, sprawdzane jest, czy jest to pole specjalne, a następnie karteczka jest umieszczana z powrotem.

Jeśli grupa wyląduje na polu specjalnym, należy wykonać tę akcję i być może wykonać specjalne zadanie, ale w przeciwnym razie może ponownie rzucić kostką.

Jeśli grupa wyląduje na pustym polu, musi wykonać element odpowiadający wyrzuconej liczbie. Po pomyślnym wykonaniu elementu może ponownie rzucić kostką

Jeśli grupa wjedzie na pole etapu życia lub przejedzie przez nie, musi się na nim zatrzymać (nawet jeśli by przez nie przejechała) i obejrzeć sekwencję teatralną. po jej obejrzeniu może ponownie rzucić kostką i jechać dalej, jeśli przeszła etap

Faza 2
--> wyjaśnia się dzieciom tylko wtedy, gdy muszą uciekać

Teraz jest tylko jedna postać

Grupy nadal podróżują indywidualnie, zdobywając kości, poprzednie zasady się nie zmieniają

Kiedy etap życia zostanie przekroczony, wszystkie grupy, które już uciekły, wspólnie oglądają scenę teatralną.

-jeśli są grupy, które przybywają na pole gry 2 później, po prostu doświadczają kilku sekcji teatralnych po kolei, zanim będą mogli kontynuować grę.

Posty

W zależności od liczby, którą wyrzuciły grupy (jeśli dotarły do pustego kwadratu), muszą wykonać inne zadanie.

Podstawową zasadą jest tutaj to, że istnieje zadanie, które można wykonać szybciej z niskimi liczbami niż z wysokimi liczbami, aby pech był bardziej znośny, tak aby wszystkie grupy wylądowały na kwadracie 2 w podobnym czasie.

Elementy te można również zmieniać w trakcie gry, aby urozmaicić rozgrywkę.

Przykładowe elementy, których użyliśmy:

1 Pantomima

Lider szepcze słowo do uczestnika z grupy, który musi je naśladować, dopóki grupa go nie odgadnie

2 Rzut piłką tam i z powrotem

Dziesięć razy z rzędu, bez upadku piłki, podaj piłkę do siebie na określoną odległość

3 Wbijanie gwoździa

Wbij gwóźdź w drewniane błoto, każdy uczestnik ma jedno uderzenie, a następnie przekazuje młotek dalej, następna osoba uderza go raz, przekazuje dalej... aż do zatopienia główki gwoździa. aż główka gwoździa zostanie zatopiona.

4 Wieża z czapek

Grupa musi zbudować wieżę o wysokości 1 metra

5 Wąż z ostrzami

Cała grupa musi raz przeczołgać się przez rurę z blachy

6 Sport

każda osoba w grupie musi wykonać 5 skoków na skakance, następnie raz przebiec dookoła budynku i wykonać 2 pompki

Wnioski

Po dotarciu do celu wykonaj ostatnią grę i ewentualnie krótką modlitwę.

Grupa młodzieżowa Klingenberg życzy dobrej zabawy

YoungstarsWiki.org

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Wrażenia
Rodzina
Mojżesz
Gra
Przygoda

Wiek
8–12 lat
13–16 lat

Liczba uczestników
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Historia
Osoba

Czas trwania
1–2 godz.

Teren / otoczenie
Łąka
Las
Miasto

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Teren / otoczenie
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/mojzesz-jako-kombinacja-gry-drabinkowej-i-gry-w-zycie