YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
Severin _F

ON
05/02/2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Moisés como uma combinação de jogo de escada/jogo da vida



A história de Moisés, desde seu nascimento até seu chamado. Um programa de aventura em um jogo de escada do tipo "jogo da vida" com um toque interessante. Facilmente adaptável a diferentes tamanhos de equipe/participantes.

Ideia do jogo

O objetivo do jogo é fazer com que os participantes revivam a vida de Moisés.

Há uma longa série de caixas, todas cobertas com post-its. Espalhados do começo ao fim estão os diferentes estágios da vida de Moisés, desde o nascimento até o Faraó (sim, o Faraó, eis a reviravolta).

Há um espaço vazio sob a maioria dos post-its. Quando os participantes chegam a esse quadrado, devem fazer uma postagem de acordo com o número que acabaram de tirar para chegar ao quadrado. (Se tiverem tirado um número baixo, a tarefa tende a ser mais fácil do que se tiverem tirado um número alto) [Exemplo de tarefas na seção Posts]

Em alguns Post-its, no entanto, há quadrados especiais que assumem a função da escada do "jogo da escada", mas são escritos no estilo do "jogo da vida", por exemplo, "a cesta em que o bebê Moisés está deitado é levada pela água um pouco mais atrás, 2 quadrados atrás". Esses eventos são totalmente inventados (=não necessariamente fiéis à Bíblia), mas adaptados ao estilo da respectiva faixa etária em que Moisés se encontra no momento.

Se um grupo se deparar com um espaço de estágio de vida com seu Moisés, ele terá de parar nele, mesmo que possa ter aterrissado três vezes mais tarde (mecânica de parada do Jogo da Vida) e, em seguida, terá de ir a um determinado lugar onde encontrará um líder disfarçado que lhe explicará teatralmente o estágio de idade atual. [consulte a seção Estágios da vida]

Reviravolta: Em algum ponto do estágio de vida em que Moisés cresceu, há 6 espaços especiais consecutivos nos quais está escrito que Moisés mata um egípcio, precisa fugir e, portanto, foge para outro espaço.

Esse tabuleiro de fuga tem uma estrutura semelhante à do primeiro tabuleiro (muitos espaços com diferentes estágios de vida), mas é colocado em um local diferente, onde os respectivos grupos só descobrem quando precisam "fugir". Ele começa com o estágio de vida de fuga e termina com o estágio de chamada de Moisés.

No entanto, a mecânica do jogo também muda nesse tabuleiro. Em vez de ficarem uns contra os outros, todos os grupos que caem nele ficam uns com os outros. Em outras palavras, há apenas um personagem que é conduzido por cada grupo, mas os participantes ainda estão viajando em seu grupo original. [mais detalhes em Estrutura do campo de jogo]

Preparação

Material

Material mínimo:

2 flipcharts ou outro tipo de quadro

Muitos post-its

Peças do jogo

Dados

Disfarces

Material para itens (pode ser muito bem adaptado)

Pregos, martelo, tronco de madeira

Termos fantomímicos

Kappla, metro duplo

3 folhas de rejeitos

Bola, giz

É bom ter

Walkie-talkies

Construção de campos de jogos

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Fotos dos campos desta seção

Campo de jogo 1

Há uma série de longos círculos/linhas de quadrados, todos cobertos com post-its. Espalhados entre eles, do início ao fim, estão os diferentes estágios da vida de Moisés, desde o nascimento até o Faraó (sim, Faraó, eis a reviravolta). Esses estágios da vida estão ligeiramente destacados e não cobertos

Há um campo vazio sob a maioria dos post-its. Quando os participantes chegam a esse quadrado, eles precisam fazer uma postagem de acordo com o número que acabaram de tirar para chegar ao quadrado. (Se tiverem tirado um número baixo, a tarefa tende a ser mais fácil do que se tiverem tirado um número alto) [Exemplo de tarefas na seção Posts]

Em alguns Post-its, no entanto, há quadrados especiais que assumem a função das escadas do "Jogo da escada", mas são escritos no estilo do "Jogo da vida", por exemplo, "a cesta em que o bebê Moisés está deitado é levada pela água um pouco mais atrás, 2 quadrados atrás". Esses eventos são totalmente inventados (=não necessariamente fiéis à Bíblia), mas adaptados ao estilo da respectiva faixa etária em que Moisés se encontra no momento. (tivemos que escrever as ações dos campos especiais no verso dos post-its, pois era possível reconhecer os campos por meio dos post-its)

Torcida!!! Em algum momento da fase da vida de Moisés em que ele cresceu, há 6 campos especiais consecutivos nos quais está escrito que Moisés mata um egípcio, tem de fugir e, portanto, foge para outro campo.

Campo de jogo 2

O campo de jogo 2 também consiste em uma longa fileira de campos, com campos especiais e estágios de vida, com a diferença de que os campos não precisam mais ser cobertos com post-its, mas faz sentido cobrir os estágios de vida a partir de agora para manter o jogo empolgante.

É importante criar um caminho relativamente longo do início desse espaço até a próxima fase da vida, repleto de espaços especiais negativos, para que os grupos restantes possam alcançá-los, se possível.

Exemplo de estágios de vida

Isso pode ser reduzido ou ampliado dependendo dos recursos de liderança disponíveis, pois requer um pequeno teatro para cada estágio de vida. Os exemplos que fizemos aqui foram resolvidos com um líder que simplesmente trocou de roupa, estava na casa e foi avisado por rádios sobre qual grupo estava chegando e qual estágio de vida ele deveria representar.

Exemplo de seções do campo de jogo 1

Nascimento, abandono no Mar de Juncos, ser encontrado pela rainha, crescer na corte real, (agora vêm as invenções malucas, porque agora vem a reviravolta) feiticeiro, príncipe, faraó, governante mundial

Campos de jogos





Jogabilidade (=explicação)

Os participantes são divididos em grupos

De preferência, um líder por grupo.

O campo de jogo 1 é montado no centro e todos podem vê-lo.

O líder do jogo explica que hoje vamos conhecer melhor o Moses e que o objetivo é chegar ao topo primeiro como um grupo.

Vocês podem avançar lançando os dados, 1=1 espaço...

Quando o grupo chega ao quadrado correto, seu post-it é retirado por um instante, verificado se é um quadrado especial ou não e, em seguida, o post-it é recolocado.

Se um grupo cair em um campo especial, essa ação deverá ser executada e talvez uma tarefa especial deva ser realizada, mas, caso contrário, poderá jogar os dados novamente.

Se um grupo cair em um espaço vazio, o respectivo grupo deverá completar o item que corresponde ao número que acabou de rolar

Se um grupo dirigir até/sobre um quadrado de estágio de vida, ele deverá parar nesse quadrado (mesmo que o tenha ultrapassado) e assistir a uma sequência de teatro

Fase 2
-->Só é explicado às crianças quando elas tiverem que fugir

Agora há apenas um personagem

Os grupos ainda estão viajando individualmente, ganhando dados, e as regras anteriores não mudam

Quando a fase da vida é ultrapassada, todos os grupos que já fugiram assistem juntos à fase do teatro.

-se houver grupos que chegarem ao campo de jogo 2 mais tarde, eles simplesmente passarão por várias seções de teatro em sequência antes de poderem continuar jogando.

Publicações

Dependendo do número que os grupos tiraram (se chegarem a um quadrado vazio), eles terão de realizar uma tarefa diferente.

O princípio básico aqui é que há uma tarefa que pode ser concluída mais rapidamente com números baixos do que com números altos, a fim de tornar a má sorte mais suportável para que todos os grupos cheguem ao quadrado 2 em um momento semelhante.

Esses itens também podem ser alterados durante o jogo para aumentar a variação do jogo.

Exemplo de itens que usamos:

1 Pantomima

O líder sussurra uma palavra para um participante do grupo, que deve fazer a mímica até que o grupo a adivinhe

2 Jogar a bola para frente e para trás

Dez vezes seguidas, sem que a bola caia, passar a bola um para o outro em uma determinada distância

3 Martelar em um prego

Martele o prego na lama de madeira, cada participante dá uma batida e passa o martelo adiante, a próxima pessoa bate uma vez, passa adiante... até que a cabeça do prego seja afundada.

4 Torre de tampas

O grupo deve construir uma torre de cobertura de 1 metro de altura

5 Mangueira de lâmina

O grupo inteiro tem que rastejar por um tubo de chapa uma vez

6 Esporte

todos os membros do grupo devem fazer 5 polichinelos, depois correr ao redor do prédio uma vez e fazer 2 flexões

Conclusão

Quando chegar ao seu destino, faça uma jogada final e, possivelmente, uma breve oração.

O grupo de jovens de Klingenberg deseja a você muita diversão

Weitere Informationen

Categorias
Jogos e atividades

Tags
Experiência
Família
Moisés
Jogo
Aventura

Idade
8 a 12 anos
13 a 16 anos

Número de participantes
1–20
20–30
30 – 100

Bíblia
História
Pessoa

Duração
1 a 2 horas

Terreno / arredores
Cidade
Floresta
Prado

Material
Muito trabalho

Download de arquivos
Nenhum download de arquivo

KI Generierter Inhalt
Conteúdo
Categorias
Tags
Idade
Número de participantes
Bíblia
Duração
Terreno / arredores
Material

Contribuintes
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pt-br/wiki/art/moises-como-uma-combinacao-de-jogo-de-escadajogo-da-vida