

ENVIADO POR

Hesi07

ON

11/01/2013



Keine Stimmen

## Confiança ou traição



Neste jogo de quebra-cabeças, percebe-se o valor da confiança e aprende-se a trabalhar em equipe.

### Materiais

- Identificação das estações-base (por exemplo, números de 1 a 10 para 10 grupos)
- Adesivos
- Canetas
- Letras
- Folha para colar as letras
- Chave de tradução (ver apêndice)
- Mensagem completa para o coordenador do jogo
- 1 mapa grande do campo de jogo para explicação (ver apêndice)
- Trajes para os soldados romanos
- 1 apito para sinalizar o início e o fim do jogo
- Kit de primeiros socorros

### Preparação

- Faça uma cópia da mensagem em grego para cada grupo e recorte as letras individualmente
- Escreva o número do grupo no verso de cada cartão com uma letra
- Escreva números pequenos na frente dessas cartas para determinar sua ordem
- Preparação do campo de jogo
- Explique as regras do jogo aos participantes

### Possível introdução à peça

- Um cristão entra correndo no palco, animado: “Chegou uma mensagem para nós, cristãos! Mas é muito perigoso levar a mensagem completa até o nosso ponto de encontro, porque soldados romanos estão à espreita por toda parte, como espiões, tentando tirar essa mensagem preciosa de nós. É por isso que ela foi dividida em letras individuais, que precisamos juntar na ordem certa.”

- Uma possível mensagem poderia ser:

**Aos cristãos de Roma. Não tenham medo dos soldados malvados. Permaneçam unidos e confiem em Jesus, nosso Senhor. De mãos dadas com Jesus.**

- Tarefa para os participantes: Transportem as letras e decifrem o texto em grego na estação base.

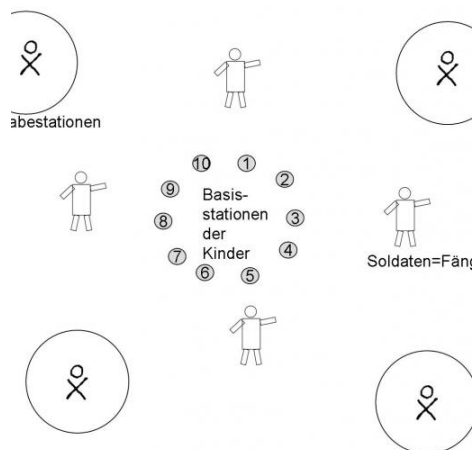
## Procedimento

**Observação:** *TAs instruções a seguir se baseiam em uma partida com 10 grupos! No entanto, o jogo também pode ser jogado com menos grupos. As estações-base/de distribuição e o número de soldados romanos devem ser ajustados de acordo.*

- **10 estações-base:** Os participantes jogam em 10 grupos com tamanhos o mais próximo possível de serem iguais. Cada grupo tem uma estação de base (marcada com seu número) para a qual leva suas letras. Assim que as primeiras letras chegarem, qualquer membro do grupo pode começar a trabalhar no quebra-cabeça. Eles devem se organizar e decidir quem vai colar as letras, quem vai resolver o quebra-cabeça e quem vai correr.
- **Mensagem:** As letras estão marcadas no verso com o número do grupo. Na frente, há um número menor indicando a ordem da letra na mensagem. Trata-se de letras gregas, ou seja, na língua do Novo Testamento da época. Cada grupo recebe uma chave de tradução para traduzir as letras para o alemão. Eles também recebem uma folha na qual podem colar as letras gregas na ordem correta e escrever as letras em alemão abaixo delas.
- **4 postos de distribuição:** Cada posto de distribuição possui o mesmo número de letras de cada grupo. Isso garante que todos os postos de distribuição sejam visitados; nenhum grupo tem vantagem ou desvantagem com base na distância a percorrer. As sequências de letras com números mais baixos são deliberadamente misturadas e distribuídas entre as estações de distribuição, de modo que não fique claro qual número pode ser obtido em cada local. Há um **raio de segurança** invisível de 1 metro ao redor de cada estação de distribuição, dentro do qual os soldados não têm permissão para capturar os participantes.
- **Senha:** Ora, se todos (incluindo os soldados romanos) recebessem uma letra nas estações de distribuição, os cristãos seriam traídos. É por isso que existe uma senha que os participantes usam para se identificarem como cristãos iniciados. A senha é: **ICHTYS** (= peixe, ou Jesus Cristo, Filho de Deus, Salvador), assim como era para os cristãos daquela época. Os jogadores só recebem uma carta depois de dizerem a senha e o número do seu grupo. Eles podem carregar apenas uma carta por vez, que devem então levar até a estação base. Portanto, é proibido correr de uma estação de distribuição para outra.

- **4 Soldados Romanos** (Capturadores e Espiões): Os membros da equipe fantasiados tentam interceptar os jogadores no trajeto entre as estações de distribuição e as estações-base. Os jogadores são “pegos” ao serem tocados, assim como em uma brincadeira de pega-pega. Os jogadores devem então entregar sua letra. *(Regra interna — não divulgada aos participantes: para dar a eles a chance de completar a mensagem, os soldados devolvem as letras a uma estação de distribuição assim que coletam algumas. Não importa qual estação de distribuição.)* Se um jogador for pego, ele pode retornar imediatamente a uma estação de distribuição para pegar uma nova letra. Não é necessário retornar primeiro à estação-base. Além disso, os soldados tentam extrair a senha dos jogadores (por exemplo, elogiando-os, fazendo promessas etc.), que, espera-se, os jogadores não revelem!
- **Exceção à regra de captura (também pode ser omitida):** os jogadores que estiverem andando de mãos dadas em duplas não podem ser capturados pelos soldados. Apenas os participantes que estiverem tentando agir sozinhos.
- O grupo que for o primeiro a decifrar a mensagem **sem erros** e enviá-la aos **organizadores** do jogovence. As crianças podem adivinhar as letras que faltam, mesmo que haja o risco de que sua suposição esteja errada.

## Campo de Jogo (10 grupos)



## Chave de tradução (alfabeto grego)

Alfabeto grego

## Lista de fontes

- Imagem da capa: **Clip art** cedida pela editora buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart - [www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de) , extraída de: **Jungscharleiter Grafik-CD plus**; Segunda edição revisada, 2002 © buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
- Imagens/arquivos listados: Theresa Kluding

## Weitere Informationen

### *Categorias*

Jogos e atividades

### *Tags*

Enigmas

Confiança

Colaboração

Grupo

Trabalho em equipe

### *Idade*

Não há dados disponíveis.

### *Número de participantes*

Não há dados disponíveis.

### *Bíblia*

Essa informação está faltando.

### *Duração*

Não há dados disponíveis.

### *Material*

Quase sem esforço

### *Download de arquivos*

Download do arquivo disponível

### *KI Generierter Inhalt*

Conteúdo

Categorias

Tags

Idade

Número de participantes

Bíblia

Duração

Material