

SUBMITTED BY
slaps313

ON
30.03.2014

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

75. Deschiderea drumului prin necunoscut ca o echipă și încurajarea reciprocă



Găsirea drumului ca echipă pe un teren de joc pe care nici măcar nu-l cunoașteți!
Încurajați-vă reciproc și luați decizii.

Materiale

- Bandă de mascare pentru a acoperi terenul de joc (poate fi desenat și în nisip) - terenul de joc trebuie să aibă aproximativ 7 x 21 de pătrate.
- Tablă de joc cu traseul desenat pe ea
- Buletine de hârtie cu termeni care trebuie imitați

Scop educațional

Să promoveze spiritul de echipă prin acordarea de complimente.

Să recunoască faptul că și ceilalți știu ceva.

Interpretarea biblică

Psalmul 23:4
Chiar dacă voi umbla prin valea umbrei morții, nu mă voi teme de niciun rău, pentru că Tu ești cu mine; toiagul Tău și toiagul Tău mă mângâie.

Procedură

Numirea unui maestru de joc

|||

Prezentați planul de joc jucătorilor timp de 10 secunde.

|||

Primul jucător pornește.
Acțiuni conform regulilor.

|||

Jocul se încheie atunci când obiectivul este atins.

|||

Reflectați asupra jocului și a comportamentului participanților

Reguli

- După ce maestrul de joc a fost ales, acesta le arată jucătorilor tabla de joc timp de 10 secunde.
- Scopul este de a ajunge de la Alpha la Omega pe tablă.
- Orice jucător începe și încearcă să găsească drumul din memorie.
- Direcțiile sunt orizontale sau verticale.
- Se poate alerga până când s-a mers o dată în direcția greșită.
- Dacă se intră într-un pătrat greșit, jucătorul trebuie să mimeze ceva, iar grupul are 30 de secunde să ghicească.
  Acesta este momentul în care se decide jocul:
  Ghiciți - Puteți continua pe teren, jucătorul trebuie să fie înlocuit.
  Nu ghicești - Jucătorul care a greșit este penalizat (primește o bandă la ochi, picioarele legate împreună, doar cu spatele, într-un picior etc...). Bineînțeles, se poate ajunge la punctul în care să primești mai multe penalizări).
- Există, de asemenea, câmpuri speciale pe terenul de joc:
  Câmpul încurajărilor (E) - Jucătorul îi spune cuiva din grup ce apreciază la el.
  Câmpul Valuri (W) - Grupul face un val pentru jucător.
  Câmpul Joker (J) - Penalitatea este anulată sau 1 câmp este dezvăluit.

Sfaturi de siguranță

Nimic special

Întrebări de reflecție

- A existat o situație de decizie în care ați știut exact ce ar fi fost corect, dar nimeni nu v-a ascultat? De ce s-a întâmplat asta?
- Vă ascultați unii pe alții în echipă sau există persoane în care nu aveți încredere că știu ceva?
- Vă încurajați reciproc în echipă atunci când treceți printr-o perioadă dificilă și nu vedeți drumul din cauza tuturor problemelor?

Imagini




Sursa de referință
Imagine de copertă și fotografii de Dario

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Munca în echipă
Orientare
Decizie
Joc în aer liber
Colaborare

Vârsta
Nu sunt disponibile date.

Număr de participanți
1–20
20–30

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Teren / împrejurimi
În spații închise

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Nu există descărcări de fișiere

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Vârsta
Număr de participanți
Biblia
Durată
Teren / împrejurimi
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/75-deschiderea-drumului-prin-necunoscut-ca-o-echipa-si-incurajarea-reciproca