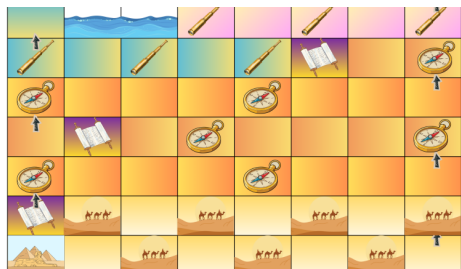


Drumul prin marea roșie



Un joc despre trecerea a poporului Israel prin marea roșie. Se folosesc metode din jocul "Snakes & Ladders". Se poate face și înăuntru și afară.

Scopul jocului

Copii experimentează cum Domnul poate să învingă obstacole, dacă ei sunt cu El pe drum.

Poveste

Suntem în Egipt și în sfârșit faraonul ne lasă să plecăm.

Descrierea Jocului

Câmpul de start se află în colțul de jos stâng.

Se joacă în mai multe echipe, în funcție de numărul total al copiilor.

Fiecare echipă își caută propriu pion cu care va merge pe traseul.

Cineva din echipă aruncă cu zarul. Se avansează cu atâtea căsuțe câte s-au aruncat cu zarul. Dacă pionul ajunge pe un câmp special întreagă echipă trebuie să rezolvă o sarcină în funcție de numărul aruncat cu zarul. Cu cât numărul este mai mare cu atât sarcina este mai dificilă. Sarcina se rezolvă la o stație undeva pe teren și după rezolvarea ei grupul se întoarce la planul jocului și așteaptă la rând până vine rândul lor.

La câmpul cu scriptură pionul trebuie să se oprește indiferent de numărul zarului. Acolo primesc o sarcină de la liderul jocului care este dependent de cât de mult a avansat grupul față de ceilalți. De exemplu să facă o scenetă despre o poveste biblică, să învețe un verset pe de rost, să cântă o cântare, etc.

La marea roșie tot grupul trebuie să aștepte până toate echipe au ajuns la marea roșie. Atunci jocul se blocheze și un lider îl aduce pe Moise. Prin el se deschide marea și jocul continuă în funcție de cine a ajuns primul la mare.

În lecția se face legătura cu sentimentul de a rămâne blocat la un obstacol și eliberarea pe care se simte când obstacolul este învins prin mâna altcuiva.

Sarcinile în funcție de numărul aruncat:

- 1 Sport ușor / Task-uri ușoare
- 2 Pantomimă: un voluntar din echipă primește un cuvânt și trebuie să-l arată celorlalți prin pantomimă
- 3 Aruncarea mingi: copii formează un cerc și trebuie să arunce mingea de 10 ori fără să cade.
- 4 Biblia: Copii primesc o întrebare din biblie și / sau din lecție.
- 5 Sport greu: Întreagă echipă trebuie să facă un exercițiu mai greu de sport. (câte 10 push ups, să formează o piramidă de oameni, alergat, etc.)
- 6 Micii Exploratori: Noduri, folosirea busolei, rezolvarea unei cod morse

Fișierul este pentru printare pe A3 sau A4. După print se lipesc hârtiile împreună și devine A0 sau A1.

[Planul jocului](#)
PRINT
[Planul jocului](#)