YoungstarsWiki.org

SUBMITTED BY
Severin _F

ON
05.02.2026

★ ★ ★ ★ ★
100% / 1 Stimme

Mojžiš ako kombinácia hry rebrík/život



Príbeh Mojžiša od jeho narodenia až po jeho povolanie. Dobrodružný program zabalený do rebríkovej hry typu "hra o život" s parádnou zápletkou. Ľahko prispôsobiteľný rôznym veľkostiam tímov/účastníkov.

Myšlienka hry

Cieľom hry je, aby účastníci prežili Mojžišov život.

K dispozícii je dlhá slučka políčok, ktoré sú všetky pokryté lístočkami. Od začiatku do konca sú rozmiestnené rôzne etapy Mojžišovho života; od narodenia až po faraóna (áno, faraón, tu je ten zvrat).

Pod väčšinou lístkov je prázdne miesto. Keď účastníci na takomto políčku pristanú, musia urobiť stĺpik podľa čísla, ktoré práve hodili, aby sa dostali na políčko. (Ak hodili nízke číslo, úloha býva jednoduchšia, ako keď hodili vysoké číslo) [Príklady úloh v časti Príspevky]

Pod niektorými Postrehmi sa však nachádzajú špeciálne štvorčeky, ktoré preberajú funkciu rebríka z "rebríkovej hry", ale sú napísané v štýle "hry na život", napr. "košík, v ktorom leží malý Mojžiš, je umytý o 2 štvorčeky dozadu". Tieto udalosti sú divoko vymyslené (= nemusia byť pravdivé podľa Biblie), ale prispôsobené štýlu príslušnej vekovej skupiny, v ktorej sa Mojžiš práve nachádza.

Ak skupina so svojím Mojžišom narazí na miesto životnej etapy, musí sa na ňom zastaviť, aj keď mohla pristáť o 3 neskôr (mechanika zastavenia Hry o život), a potom musí ísť na určité miesto, kde sa stretne s prestrojeným vodcom, ktorý jej teatrálne vysvetlí aktuálnu vekovú etapu. [pozri časť Životné štádiá]

Zvrat: V určitom bode životnej etapy, v ktorej Mojžiš vyrástol, sa nachádza 6 po sebe idúcich špeciálnych políčok, na ktorých je napísané, že Mojžiš zabije Egypťana, musí utiecť, a preto uteká na iné políčko.

Táto úniková tabuľa má podobnú štruktúru ako prvá tabuľa (veľa políčok s rôznymi životnými etapami), len je umiestnená na inom mieste, kde sa to príslušné skupiny dozvedia až vtedy, keď musia "utiecť". Začína sa životnou etapou úteku a končí etapou povolania Mojžiša.

Na tejto hracej ploche sa však mení aj herná mechanika. Namiesto toho, aby boli všetky skupiny, ktoré na nej pristanú, proti sebe, sú medzi sebou. Inými slovami, každá skupina riadi len jednu postavu, ale účastníci stále cestujú vo svojej pôvodnej skupine. [viac informácií v časti Štruktúra hracieho poľa]

Príprava

Materiál

Minimálny materiál:

2 flipcharty alebo iný typ tabule

Veľa lístkov na poznámky

Herné figúrky

Kocky

Prevleky

Materiál na predmety (dá sa veľmi dobre prispôsobiť)

Klince, kladivo, drevená guľatina

Termíny fantómie

Kappla, dvojitý meter

3 odmietnuté listy

Lopta, krieda

Pekné mať

Vysielačky

Výstavba ihriska

YoungstarsWiki.org

YoungstarsWiki.org



Obrázky ihrísk v tejto sekcii

Ihrisko 1

Nachádza sa tu rad dlhých slučiek/radov štvorcov, ktoré sú všetky pokryté plagátmi. Medzi nimi sú od začiatku do konca roztrúsené rôzne etapy Mojžišovho života; od narodenia až po faraóna (áno, faraóna, tu je ten zvrat). Tieto životné etapy sú mierne zvýraznené a nie sú zakryté

Pod väčšinou lístkov je prázdne pole. Keď účastníci pristanú na takomto políčku, musia urobiť príspevok podľa čísla, ktoré práve hodili, aby sa dostali na políčko. (Ak hodili nízke číslo, úloha býva jednoduchšia, ako keď hodili vysoké číslo) [Príklady úloh v časti Príspevky]

Pod niektorými Postrehmi sa však nachádzajú špeciálne štvorčeky, ktoré preberajú funkciu rebríkov z "Hry na rebríky", ale sú napísané v štýle "Hry na život", napr. "košík, v ktorom leží malý Mojžiš, je umytý o 2 štvorčeky dozadu". Tieto udalosti sú divoko vymyslené (=nemusia byť verné Biblii), ale prispôsobené štýlu príslušnej vekovej skupiny, v ktorej sa Mojžiš práve nachádza. (akcie špeciálnych políčok sme museli napísať na zadnú stranu lístočkov, pretože cez lístočky sa dali tieto políčka rozpoznať)

Twist!!! V istom bode etapy Mojžišovho života, v ktorej vyrastal, je 6 po sebe nasledujúcich špeciálnych polí, na ktorých je napísané, že Mojžiš zabije Egypťana, musí utiecť, a preto uteká na iné pole.

Hracie pole 2

Hracie pole 2 tiež pozostáva z dlhého radu políčok so špeciálnymi políčkami a životnými etapami, s tým rozdielom, že políčka už nemusia byť nevyhnutne zakryté lístkami, ale odteraz má zmysel zakrývať životné etapy, aby hra bola stále napínavá.

Dôležité je vytvoriť pomerne dlhú cestu od začiatku tohto priestoru k ďalšej životnej etape, posiatu negatívnymi špeciálnymi políčkami, aby zvyšné skupiny mohli podľa možnosti dobehnúť. to má tú výhodu, že divadelné sekvencie sa dajú robiť so všetkými.

Príklad životných fáz

Tento postup je možné skrátiť alebo predĺžiť v závislosti od dostupných zdrojov vedenia, pretože si vyžaduje malé divadlo pre každú životnú etapu. Príklady, ktoré sme tu robili, sme riešili s vedúcim, ktorý sa jednoducho prezliekol do kostýmu, bol v dome a bol upozornený vysielačkami, ktorá skupina prichádza a ktorú životnú etapu má zastupovať.

Príklady sekcií hracieho poľa 1

Narodenie, opustenie v Trstinovom mori, nájdenie kráľovnou, dospievanie na kráľovskom dvore, (teraz prídu tie divoko vymyslené, lebo teraz príde zvrat) čarodejník, princ, faraón, vládca sveta

Príklad oddielov hracieho poľa 2

Útek, pomoc ženám pri studniach, starostlivosť o ovce, volanie od Boha

Dôležité iné

Hracie plochy





Hra (=vysvetlenie)

Účastníci sú rozdelení do skupín

Najlepšie jeden vedúci na skupinu.

Hracie pole 1 je umiestnené v strede, všetci naň vidia.

Vedúci hry vysvetlí, že dnes budeme lepšie spoznávať Mojžiša a cieľom je dostať sa ako prvá skupina na vrchol.

Posunúť sa vpred môžete hodom kockou, 1=1 políčko...

Keď skupina dorazí na správne políčko, jeho lístoček sa na chvíľu odstráni, skontroluje sa, či je to špeciálne políčko, alebo nie, a potom sa lístoček opäť pripevní.

Ak skupina pristane na špeciálnom políčku, musí sa táto akcia vykonať a možno sa musí vykonať špeciálna úloha, ale inak môže hodiť kockou znova.

Ak skupina pristane na prázdnom políčku, potom musí príslušná skupina dokončiť predmet, ktorý zodpovedá číslu, ktoré práve hodila. po úspešnom dokončení predmetu môže hodiť kockou znova

Ak skupina jazdí na/nad políčkom s fázou života, musí na tomto políčku zastaviť (aj keď by ho prešla) a ísť si pozrieť divadelnú sekvenciu. po jej zhliadnutí môže hodiť kockou znova a potom jazdiť, ak prešla fázou

Fáza 2
-->je deťom vysvetlená až vtedy, keď museli utiecť

Teraz je tu len jedna postava

Skupiny stále cestujú jednotlivo, získavajú kocky, predchádzajúce pravidlá sa nemenia

Po prekročení životnej fázy si všetky skupiny, ktoré už utiekli, spoločne pozrú divadelnú fázu.

-ak sa vyskytnú skupiny, ktoré prídu na hracie pole 2 neskôr, jednoducho zažijú niekoľko divadelných úsekov za sebou, až potom môžu pokračovať v hre.

Príspevky

V závislosti od čísla, ktoré skupiny hodili (ak prídu na prázdne políčko), musia splniť inú úlohu.

Základným princípom je tu to, že existuje úloha, ktorá sa dá splniť rýchlejšie pri nízkych číslach ako pri vysokých, aby bola smola znesiteľnejšia, aby všetky skupiny pristáli na štvorci 2 v podobnom čase.

Tieto položky sa môžu meniť aj v priebehu hry, aby sa hra viac spestrila.

Príklady predmetov, ktoré sme použili:

1 Pantomíma

Vedúci pošepká slovo účastníkovi zo skupiny, ktorý ho musí pantomimicky predviesť, kým ho skupina neuhádne

2 Hádzanie loptičkou sem a tam

Desaťkrát za sebou si bez toho, aby spadla, prihrajte loptu na danú vzdialenosť

3 Zatĺkať klinec

Zatĺkať klinec do dreveného bahna, účastníci majú každý jeden úder a potom si kladivo podajú, ďalší účastník raz udrie, podá si ho... kým sa hlavička klinca nezaborí.

4 Veža s čiapkou

Skupina musí postaviť 1 meter vysokú vežu s čiapkou

5 Hadica s čepeľou

Celá skupina musí raz preliezť cez plechovú rúru

6 Šport

každý v skupine musí urobiť 5 drepov, potom raz obísť budovu a potom urobiť 2 kliky

Záver

Po príchode na miesto určenia si zahrajte záverečnú hru a prípadne krátku modlitbu.

Mládežnícka skupina Klingenberg vám praje veľa zábavy

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Zážitok
Rodina
Mojžiš
Hra
Dobrodružstvo

Vek
8–12 rokov
13–16 rokov

Počet účastníkov
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
História
Osoba

Trvanie
1–2 hodiny

Terén / okolie
Mesto
Les
Lúka

Materiál
Veľa práce

Stiahnutie súboru
Žiadne súbory na stiahnutie

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Terén / okolie
Materiál

Prispievatelia
Severin _F

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/mojzis-ako-kombinacia-hry-rebrikzivot