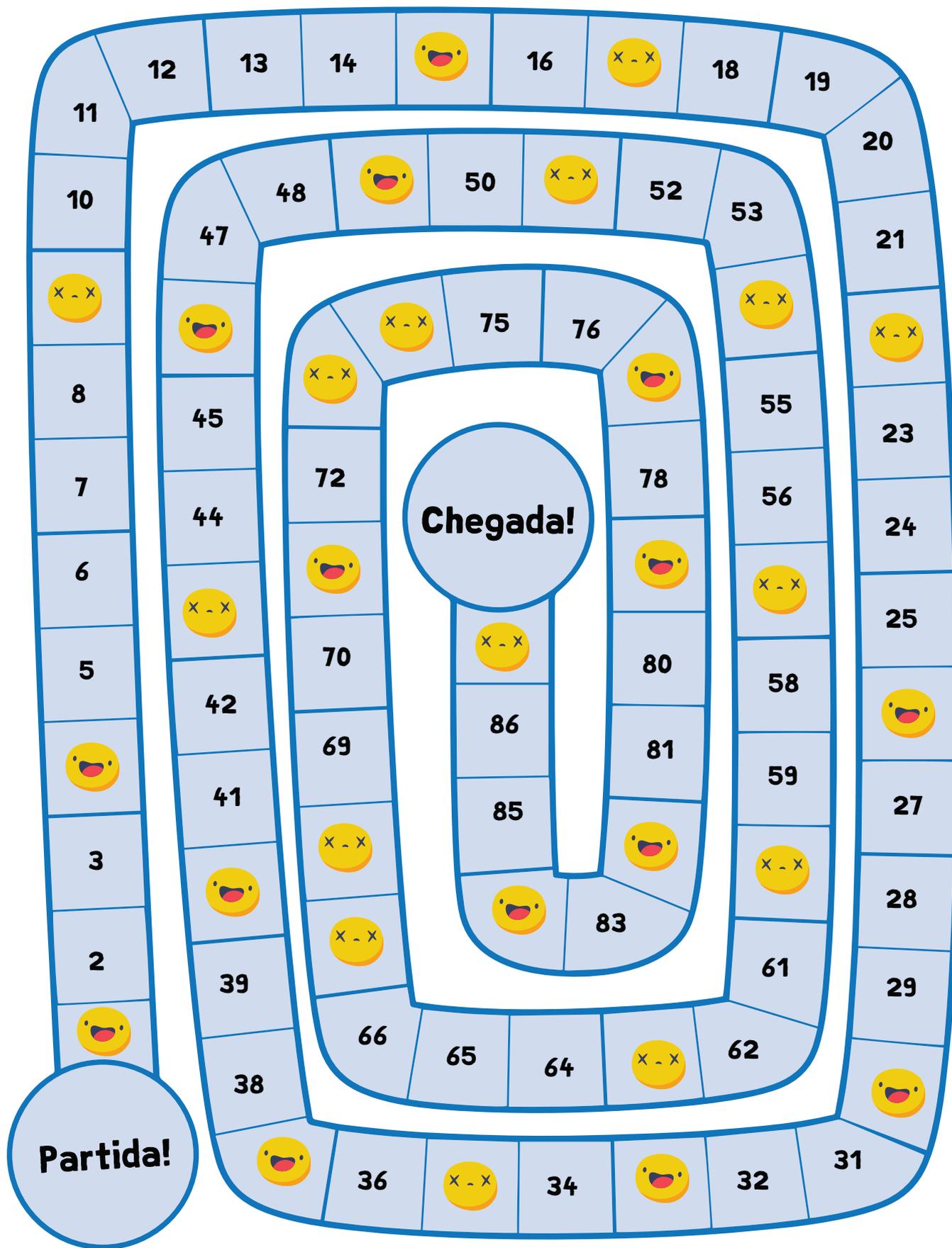


Os Mandamentos

O jogo das 10 regras de Deus

Deus quer que você seja feliz. Ele quer que os outros também sejam felizes. Por isso Deus nos deu os Dez Mandamentos. Eles servem para nos ajudar - como as regras de um jogo.



Os Mandamentos

Regras do jogo:

- Você precisa de um dado e uma peça para representar cada jogador.
- Cada participante joga o dado individualmente, iniciando com as peças dos jogadores no espaço de partida. Começa quem for o mais novo.
- O dado indica quantas casas (espaços) cada jogador avançará em cada jogada. Se o jogador tirar o número 6, pode jogar o dado novamente.
- Se você cair em um campo de ação, leia em voz alta a instrução correspondente e faça o que se pede. Mais de um desses espaços pode ser ativado por jogada.
- O campo de chegada deve ser alcançado com o número exato do dado, se tirar um número maior, você deve esperar e tentar novamente na próxima jogada.
- Quem alcançar a chegada primeiro é o vencedor. Divirta-se!

Instruções dos campos de ação:

Partida: Descubra as dez regras de Deus para a sua vida. É ótimo você estar neste caminho!

- Há muitas coisas que você gosta de fazer. Mas você coloca Deus em primeiro lugar no seu coração. Nada é mais importante que Ele. Oba! Jogue o dado novamente.
- Você encontrou uma carteira perdida na escola. Você a entrega na secretaria. Muito bem! Continue assim! Avance 3 casas.
- Você esqueceu de apagar a luz do quarto novamente. Volte o número de casas que o próximo jogador avançar.
- Seu irmão mais velho te explicou que o povo de Israel não pronunciava o nome de Deus em vão, tão santo era este nome para eles. Bem lembrado! Jogue o dado 2x, some os pontos e divida por 2. Se o resultado for ímpar, arredonde para cima. Este é o número de casas que você avançará.
- O mandamento sobre guardar o domingo não se aplica para certas profissões que são necessárias para todos. Mas você não é médico nem policial. Pelo fato de você ter deixado para fazer a lição de casa no domingo, volte 3 casas.
- Nas últimas semanas você foi para a cama com seu celular. Isso tirou seu tempo de oração. Planeje melhor seu dia! Deixe de jogar duas rodadas.
- Deus deu a Moisés os Dez Mandamentos para o povo de Israel. Você reconhece que eles não são proibições para impedir sua felicidade, mas sim bons fundamentos para uma bela vida de fraternidade. Avance mais 1x o número de pontos que tirou nesta rodada.
- Seus pais cuidam com carinho dos seus avós. Você também deve pensar nas pessoas mais velhas que você. Escolha dois jogadores para avançarem 2 casas cada.
- Para chegar sem atraso na missa dominical você se levanta cedo e sozinho. Jogue o dado novamente.
- Você não gosta de falar com sua avó e, portanto, você simplesmente não atende o telefone quando vê que é ela quem está ligando. Volte 4 casas.
- Seu pai nem sempre tem tempo para estar com a família. Ao invés de culpá-lo, você o agradece por sempre cuidar de você. Troque de posição com o jogador que está mais à frente no jogo.
- Deus falou com Moisés através de uma chama ardente: Ele é Javé: "Eu sou" (que significa "eu sou aquele sou"). Por causa dessa mensagem, todos os jogadores podem avançar 3 casas.
- Numa briga você bate no seu colega. Você não pode fazer isso! Volte para o início do jogo.
- Você defende uma garota da sua sala que constantemente sofre bullying. Pela sua atitude corajosa, jogue o dado novamente.
- Sua catequista te ensinou que Deus nos criou como pessoas livres. Mas a liberdade também necessita de regras: os Dez Mandamentos. Aprendeu bem! Avance 3 casas.
- Você e seus amigos jogaram pedras no cachorro do seu vizinho. Pobre cãozinho! Um jogador pode te fazer voltar quantas casas ele/ela quiser.
- Você teve uma briga com seu amigo. Agora você não quer mais falar com ele. Tire uma rodada para pensar sobre a frase: fidelidade necessita prática.
- Você pegou emprestada a caneta da sua irmã. Você quebrou a caneta acidentalmente, mas não contou a verdade. Jogue o dado novamente e volte o número de casas que tirou.
- Você não fez a lição de casa. Mas você disse ao professor que não tinha entendido. Não jogue uma rodada para fazer sua lição de casa.
- Vocês estão brincando de esconde-esconde e você dedura onde seu amigo está. Isso não vale! Desculpe-se e não jogue uma rodada.
- Você está focando sobre o motorista do ônibus escolar porque ele quase sempre chega atrasado. Você não deve julgar de imediato, coloque-se no lugar do outro trocando de posição com o último jogador.
- Você está com ciúmes da sua irmã. Você também quer um relógio novo. Um jogador pode te fazer voltar quantas casas ele/ela quiser.
- Você divide seu chocolate com seus irmãos e irmãs. O chocolate parece ter mais sabor que o normal. Escolha um jogador para avançar ou voltar 3 casas.
- Você recebe 10 reais dos seus pais para dar de oferta na missa. Discretamente, você fica com o dinheiro para você. Volte ao início do jogo.
- Você tirou uma excelente nota na escola. Na sala de aula, você fica se gabando com seus amigos de como a prova foi fácil para você. Não seja arrogante! Volte 5 casas.
- Você fez um desenho para uma pessoa idosa ou doente. Você a fez ganhar o dia! Jogue o dado novamente.
- Você tem um colega de classe imigrante e que ainda não fala bem o português. Você fica irritado com ele, mas mesmo assim o escuta com paciência. Muito bem! Jogue o dado 3 vezes e avance 1 vez. Você avançará o maior número que tirar.
- Durante suas orações da noite, você reza pelas pessoas que passam por dificuldades. Jogue o dado e volte quantas casas tirar. Jogue o dado novamente e avance o número de pontos que conseguir.
- Você convence seus pais a fazer uma peregrinação em família. Que ótima ideia! Avance 4 casas de uma vez.
- O pneu da sua bicicleta furou e ninguém parou para te ajudar. Se você estiver em primeiro lugar, espere até que o próximo jogador esteja, pelo menos, a quatro casas de distância.

Chegada: Os próximos desafios certamente chegarão em breve. Mas se você foi o primeiro a chegar aqui, você venceu! Parabéns!