

# POSTO «SER EQUIPA»

**ATIVIDADE:** Missão - “Dar de beber a quem tem sede” - levar água, numa esponja, de um recipiente até outro percorrendo um caminho de obstáculos de modo a atingir a marca limite do recipiente vazio no menor tempo possível.

Depois de realizar a missão, responder:

Quanto tempo demorou o grupo a atingir o objetivo?

---

Como é que a tua equipa conseguiu realizar a missão?

---

---

Qual é a mensagem deste jogo?

---

---

---

A que Etapa se refere?

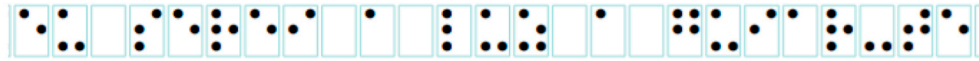
---

Identifica no teu passaporte a imagem a que se refere este posto, escrevendo o título, o ano e o local da JMJ que lhe corresponde.

# POSTO «CULTIVAR RELAÇÕES SADIAS»

ATIVIDADE: Consultar a folha dos alfabetos e decodificar as frases sobre a amizade.

1. \_\_\_\_\_



2. \_\_\_\_\_

.- / .- - .. -.. .- .- . / . / .- - - / -.. .- . . . . - . - / -.. - / ... .. -.. - / . / .- - - / -.. - - - / -.. / -.. . - ..

3. \_\_\_\_\_



4. \_\_\_\_\_

α ορασao ε υμ δεσαφιο ε υμα αβεντυρα.

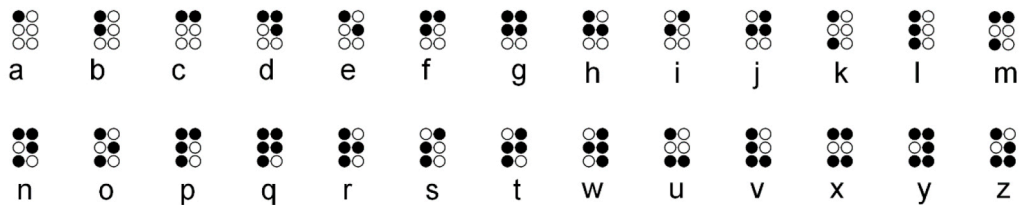
5. \_\_\_\_\_

A agaeilr nctautêai uandrfo e rurauadod ersgu moc acêriefqun udhqao son  
noshempeam ocm doto o oonss sre em uuqlaeqr asioc ueq ons onpaaaxi.

Identifica no teu passaporte a imagem a que se refere este posto,  
escrevendo o título, o ano e o local da JMJ que lhe corresponde.

# POSTO «CULTIVAR RELAÇÕES SADIAS»

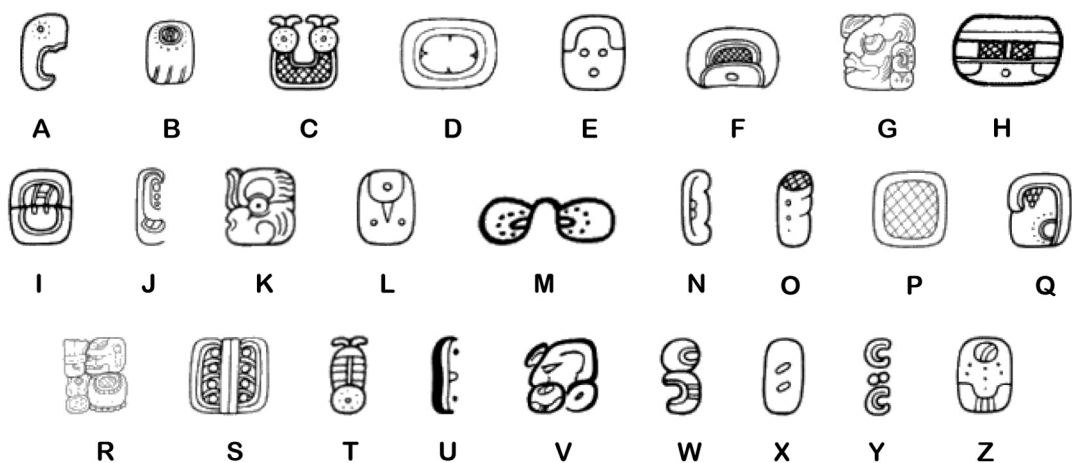
## ALFABETO BRAILLE



## CÓDIGO MORSE

A - · -	E · -	I · ·	N - · -	S · · ·	W - · - -
B - · · · ·	F · · · · ·	J · - - - -	O - - - -	T -	X - · · · ·
C - · · · · ·	G - · - ·	K - · - ·	P · - · · ·	U · · -	Y - · - · -
D - · · ·	H · · · ·	L · - · · ·	Q - - - · -	V · · · -	Z - · - · ·
		M - -	R · - · ·		

## ALFABETO MAIA



## ALFABETO GREGO

α	a	β	v	γ	g	δ	d	ε	e	ζ	z	η	h	θ	th	ι	i	κ	k
λ	l	μ	m	ν	n	ξ	ks	ο	o	π	p	ρ	r	σ	s	τ	t	υ	y
φ	f	χ	ch	ψ	ps	ω	w												

**Atenção:** Repara que o grego não tem “ç” por isso ao traduzir tens de ir pela letra que tem o som mais parecido.

# POSTO «ESTAR INTEIRO NAS COISAS»

**ATIVIDADE:** identificar as frases corretas e erradas e corrigir as erradas.

1. A liberdade é fazer o que a pessoa quer.
2. As regras, por vezes, podem ser contornadas.
3. O atleta pode ser criativo para obter um resultado.
4. A batota vale a pena, porque se ganha mais depressa.
5. A verdadeira liberdade está associada à responsabilidade.
6. O artista precisa de muita perseverança e autocontrolo para enfrentar os contratempos e imprevistos.
7. Nem sempre é preciso esforçar-se para crescer e amadurecer.
8. A Palavra de Deus diz-nos que a pessoa é uma unidade de corpo, alma e espírito.

---

---

---

---

---

---

---

---

Identifica no teu passaporte a imagem a que se refere este posto, escrevendo o título, o ano e o local da JMJ que lhe corresponde.

# POSTO «ALCANÇAR A META»

**ATIVIDADE:** Passar do ponto A (trevas) ao ponto B (luz), sem tocar no chão.

## **DESCRIÇÃO:**

- O ponto A são as trevas e o ponto B, a luz;
- Os dois pontos estão distanciados por 6 m;
- No início os jogadores posicionam-se todos no ponto A
- Em equipa tentam chegar ao ponto B, sem tocar no chão;
- Quem toca no chão fica em estátua na posição com que tocou o chão;
- Quando o primeiro elemento do grupo chega ao ponto B, todos os que estão em estátuas acendem a lanterna do seu telemóvel e o que está no ponto B lê a passagem bíblica que lá se encontra.

Identifica no teu passaporte a imagem a que se refere este posto, escrevendo o título, o ano e o local da JMJ que lhe corresponde.

# POSTO «A PESSOA E A COMUNIDADE»

**ATIVIDADE:** Construir comunidade

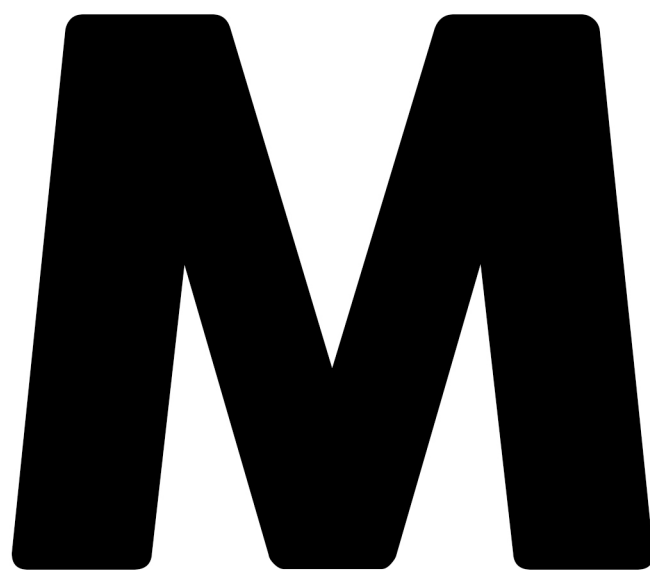
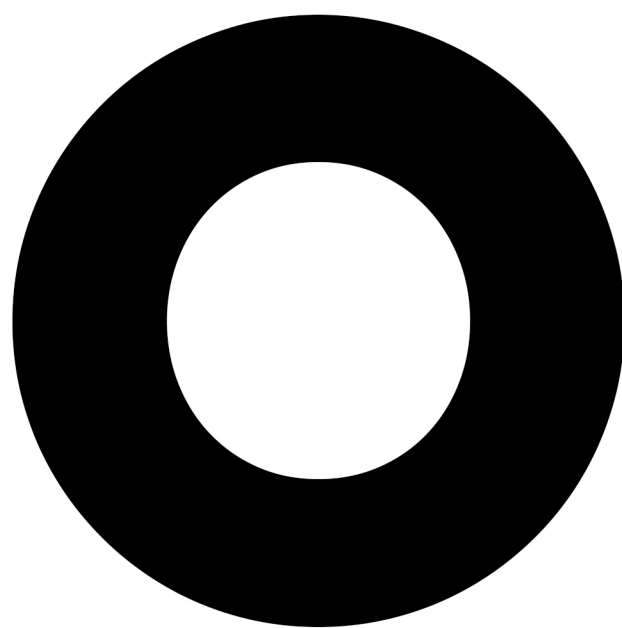
Montar as peças de dominó que foram recebendo ao longo do «Check-in» e descobrir a frase escondida.

No teu Diário de Bordo escreve como título do passaporte a frase que descobriram.

**D**

**A**

**R**





**E**

**L**

**H**

**O**

**R**

**D**

**E**

**S**

**I**