

ITT a BÁRÁNY



JÁTÉKSZABÁLYOK

ITT a BÁRÁNY





Bibliai képolvasó társasjáték

JÁTÉKSZABÁLYOK



A játék 57 kártyalapot tartalmaz, rajtuk a bibliai történetekből ismert tárgyak, állatok, növények kis képeivel. Először ismerkedjete meg a lapokkal! Bármely két kártyán mindig pontosan egy azonos kép található. Az azonos képek formája és a színe mindig ugyanaz, de a méretük különbözhet.



*A játékban szereplő képeket
és megnevezésüket itt találod:*





GYORSASÁGI ÉS REFLEXJÁTÉKOK

Párosító – gyűjtögető változat

Minden játékosnak osztunk egy-egy lapot, a többit képpel felfelé, egy pakliban középre helyezzük. A feladat az, hogy egyforma ábrát keressenek a játékosok az előttük lévő és a középen lévő pakli legfelső lapján. Aki először mondja ki hangosan az ábra nevét (pl. templom), az elveszi középről a lapot és a sajátjára teszi. (Ha nem tudja pontosan megnevezni, csak körülírva vagy szinonimával, az is elfogadható. Pl. templom helyett: díszes épület, palota stb.) Máris kezdődhet a következő kör – a játékosoknak mindig a saját paklijuk legfelső lapját kell összehasonlítaniuk a húzópakli felső lapjával. Így folytatódik a játék mindaddig, míg minden lap el nem fogy középről. A lesz a győztes, akinek a végén a legtöbb lapja van a paklijában.

Párosító – fogyasztó változat

Egy lapot felfordítva középre rakunk, a maradékot egyenlően elosztjuk a játékosok között. Minden játékos maga elé veszi a számára kiosztott lapokat, egy pakliba rendezve, képpel fölfelé, és egyforma ábrát keres az előtte lévő legfelső lap és a középen lévő lap között. Az a játékos, aki először mondja ki hangosan az ábra nevét (pl. templom), az áteszi a saját paklijából a lapot a középen lévőre. Innen kezdve ez lesz az a lap, amellyel a játékosoknak össze kell hasonlítaniuk saját felső lapjukat. A játék ugyanígy folytatódik egészen addig, amíg valaki meg nem szabadul összes lapjától. A játékot az nyeri, akinek először fogy el a paklija.





MEMÓRIA ÉS SZÓKINCSEFEJLESZTŐ JÁTÉKOK KISIKNEK

Add tovább, mondd tovább!

A játékosok körben ülnek. A kezdő játékos húz egy lapot, kimondja a rajta lévő egyik kép nevét, és továbbadja a tőle balra ülő játékosnak. Ő elmondja a már elhangzott szót, és megnevez a lapról egy másik képet, és ő is továbbadja. Így folytatják a játékosok sorban: mindig el kell mondani az összes addigi szót, abban a sorrendben, ahogy elhangzott. Aki téveszt, az kiesik. Az győz, aki a legtovább bírja. Ha egy lapról már az összes kép neve elhangzott, újabb lapot húzunk. Könnyebb változat esetén csak ezzel az új lappal játszunk tovább, tehát aki kilencedikként kerül sorra, annak az új lapról megint csak egy képet kell megneveznie, a tizediknek kettőt, a tizenegyediknek hármat, stb. Nehezebb változat esetén a két lap együtt megy tovább, tehát aki kilencedikként kerül sorra, annak már kilenc szót kell elmondania: az első lap nyolc szavát és az újabb lapról egy szót. A tizediknek pedig egy újabb szóval bővítve már tíz szót kell elmondania, stb.

Mi lehet az?

A játékosok körben ülnek. A játékvezető letesz egy lapot, és a rajta lévő egyik képről mond egy állítást. Ez lehet általános, például: „Vízben élő állat.” Vagy lehet egy bibliai történetre utaló: „Annyit fogtak belőle a tanítványok, hogy majd szétszakadt a hálójuk.” Aki kitalálja, hogy miről van szó, kimondja a nevét, és övé a korong. Ha senki nem jön rá, a játékvezető mond egy újabb állítást ugyanarról a képről, pl.: „Pikkelyei vannak.” Miután megnevezték a képet, a játékvezető új lapot tesz le, és újabb állítást mond valamiről.



Így folytatódik a játék, amíg az összes lap gazdára nem talál. Aki több lapot gyűjtött, az a nyertes. A játék alkalmas arra, hogy a nehezebben felismerhető képeket megnevezzük, és velük ismerkedjünk.

Barkochba – kétszemélyes

Két játékos játszik. A kezdő húz egy lapot, leteszi, hogy a másik is lássa, és valamelyik képre gondol. A másik játékos minél kevesebb eldöntendő kérdésből próbálja kitalálni, hogy mire gondolt. Annyi pontot kap, ahány kérdést feltett. Utána cserélnek, a második játékos húz egy új lapot, egy rajta lévő képre gondol, és az első játékos kérdez. Előre megbeszélt lapszámig játszanak, például 10 lapig. Az győz, akinek kevesebb pontja van. Például:

Állat?

Nem.

Fémről van?

Igen.

Munkaeszköz?

Igen.



Megoldás:

Sarló. Három kérdést tett fel, tehát 3 pontot kap.





BIBLIAISMERETI JÁTÉKOK

Csak kettő

A játékosok körben ülnek. A lapokat képpel fölfelé, egy pakliban középre helyezzzük, és a legfelső lapot nézi mindenki. A játékosok megpróbálnak gyorsan összekapcsolni két képet egy bibliai történettel. Aki először mondja ki hangosan a két kép nevét, az elveszi középről a lapot, és közben mond egy egymondatos állítást: Pl. Kút – víz: „Nem volt víz a kútban, ahová Józsefet bedobták a testvérei.” Vagy hal – kosár: „A kenyérszaporítás után a megmaradt kenyeret és halakat kosarakba tették.” Máris kezdődhet a következő kör – a játékosok a pakli legfelső lapját figyelik, és keresik az összeillő képeket. Így folytatódik a játék mindaddig, míg minden lap el nem fogy középről. Az lesz a győztes, akinek a végén a legtöbb lapja van.

Egyszerűbb változat: Nem kell bibliai történetbe illeszkednie a két képnek, lehet bármilyen logikai kapcsolat a két kép között. Itt is egy mondatot kell mondani. Pl. Kút – víz: „Nagymamámék még kútból húzták a vizet, nem volt vízvezetékük.” Vagy hal – kosár: „Aki ügyes, egy kosárral is tud halat fogni.”

A következő játékokat játékezővel játsszuk, aki vezeti a pontozást, illetve dönt a vitás kérdésekben. Például, hogy mi számít új történetnek. A bibliai történetek helyett ígét is lehet mondani. Szükség van a pontozáshoz korongokra, babszemekre, gombokra stb., vagy táblára/papírra írjuk a pontokat.



Történetsszaporító

A játékosok körben ülnek. A kezdő játékos húz egy lapot, kiválaszt róla egy képet, megnevezi, és mond egy bibliai történet címet, amiben az a dolog szerepel. Pl.: „Kígyó – Az Édenkertben a kígyó vette rá Évát, hogy vegyen a tiltott fa gyümölcséből.” Majd továbbadja a lapot a tőle balra ülő játékosnak. A következő játékos megpróbál ugyanehhez a képhez egy másik történetet mondani. Pl.: „Mózes egy rézkígyót készített a pusztában.” Ő is továbbadja, és ugyanehhez a képhez próbálnak a játékosok történetet mondani, amíg tudnak. Aki olyan történetet mond, ami ahhoz a képhez már elhangzott, nem kap pontot, tovább kell adnia a kártyát. A kép első megnevezője 1 pontot kap, a következő, aki már a második történetet mondja a képhez, 2 pontot, a következő 3 pontot, stb. Aki már nem tud újabb történetet, az passzol, és továbbadja a lapot. Így előfordulhat, hogy egy játékos többször is sorra kerül. Ha egymás után mindenki passzolt, tehát senki nem tud ahhoz a képhez újabb történetet mondani, összeszámoljuk, és feljegyezzük a pontokat. A következő játékos egy újabb kártyát húz, arról választ egy képet, megnevezi, és ahhoz mond egy történetet, de innentől újra indul a pontozás, tehát ő megint 1 pontot kap. Előre megbeszélt lapszámig játszunk, például 10 lapig. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Ismeretlen történet

Felső, ifis, felnőtt korosztállyal játszhatjuk, ahol minden játékosnak szüksége van papírra és ceruzára. Tegyük ki egy kártyát középre, hogy mindenki lássa. Minden játékos írjon minden képhez egy bibliai történetet (csak a címét, és csak egy történetet). Ha mindenki kész (vagy előre megbeszélt idő letelte után), felolvassuk a történetcímeket. Minden történetért egy pontot kapnak a játékosok. Azért a történetért, amit egy adott képhez csak egy játékos írt, az illető játékos +2 pontot kap. Újabb lappal folytatjuk a játékot. játszhatunk előre megbeszélt kört, például 5 lapig, ekkor az győz, akinek a legtöbb pontja van. Vagy játszhatunk addig, míg valaki össze nem gyűjt 50 pontot, ő lesz a győztes.



Képhalmozás

Tegyünk ki egy lapot középre, hogy mindenki jól lássa. Minden játékos emlékezetből keres egy bibliai történetet, amihez minél több kép illik a lapról. Ha minden játékos kigondolta a történetét, mindenki bemondja, hány képet tudott beleilleszteni. Aki a legnagyobb számot mondja, az kezdi a játékot, megnevezi a kis képeket és a történet címét.* Majd elmondja röviden a történetet, beleépítve a szavakat. Nem szükséges részletesen az egész történetet elmondani, csak pár összefüggő mondatot, amiben a szavak szerepelnek. Pl.: „3 – kút, korszó, víz – A samáriai asszony vízért ment a kútra, de otthagyta korsóját és beszaladt a városba, hogy elűjságolja, kivel találkozott.” Sorban a többiek is elmondják a történetüket. Mindenki annyi pontot kap, ahány szót be tudott építeni a történetébe. Újabb lappal folytatjuk a játékot. Játshatunk előre megbeszélt számú kört, például 5 vagy 10 lapig, ekkor az győz, akinek a legtöbb pontja van. Vagy játszhatunk addig, míg valaki összegyűjt 15 vagy 30 pontot, ő lesz a győztes.

****Azért kell konkrét történet címet mondani, mert egy ügyesen fogalmazó játékos akár mind a 8 képet beleszövi egy „végtelen” történetbe.***

Aranymondás

A játékosok körben ülnek. A lapokat képpel fölfelé, egy pakliban középre helyezzük, és a legfelső lapot nézi mindenki. Akinek leghamarabb eszébe jut egy bibliai igé valamelyik képről, az kimondja a kép nevét, elveszi a kártyát, és elmondja az igét. Pl.: „Bárány – Íme, az Isten Báránya, aki elveszi a világ bűnét!” (Jn 1,29) Ha nem jut eszébe senkinek igé, akkor egy kis idő után félretesszük a kártyát, és a következővel folytatjuk a játékot. Aki több lapot gyűjt, az a nyertes. Nagyobbak, felnőttek olyan igét is mondhatnak, amiben nincs benne szó szerint, csak átvitt értelemben az adott dolog. Pl.: „PéNZ – Adjátok meg tehát a császárnak, ami a császáré, és Istennek, ami Istené!” (Mt 22,21) „Korsó – Ez a kincsünk pedig cserépedényekben van, hogy ezt a rendkívüli erőt Istennek tulajdonítsuk, és ne magunknak.” (2Kor 4,7) A bibliai igéket nem fontos szó szerint, elég lényegük szerint idézni.



Párosító, kieső

A játékosok körben ülnek. Mindenki húz egy lapot. A kezdő játékos megnézi a tőle balra ülő lapját, és megkeresi a közös képet. Ezzel mond egy bibliai történetet (csak a címét), majd húz egy újabb lapot. Ha legközelebb rákerül a sor, ezt a lapot fogja használni. A következő játékos ugyanígy folytatja, megnézi a tőle balra ülő lapját, és a közös képpel mond egy bibliai történetet. Így folytatódik a játék. Aki nem tud történetet mondani, vagy ismételi, azaz olyat mond, ami már szerepelt ebben a játékban, az kiesik. Az győz, aki a végén bent marad.



Történetmesélő játékok

Alapszabályok a történetmeséléshez

- A történetészövés elemeként nem fogadhatók el olyan felsorolások, melyekben egymás után csak a képek megnevezései találhatók. (Pl. „Vittek magukkal pénzt, tarisznyát, kardot és botot.”)
- A kép történetbe illesztésekor nemcsak a képen látható tárgy, élőlény, dolog stb. konkrét neve (pl. háló), hanem a hozzá kapcsolódó asszociációk is használhatók (pl. halászat, halfogás, stb.).
- A kép megnevezéséhez nem elég egy létigét kapcsolni a mondatban. (Pl. „Szivárvány volt. Nincs pénz.”) Legalább egy bővítmény kell még kiegészíteni. (Pl. „Szivárvány volt az égen. Nincs pénz az erszényben.”)

Sztorikorong – szabad változat

Történetmesélő játék, aminek mindenki nyertese, ha sikerül közösen egy jó sztorit összehozni. A játékosok körben ülnek. A kezdő játékos húz egy lapot, kiválaszt egy képet róla, és elkezd egy történetet mesélni (bármilyen kitalált történet, mese lehet, nem kell bibliainak lennie), amibe beépíti a kép nevét.



Majd továbbadja a tőle balra ülő játékosnak, akinek folytatnia kell a történetet. Ő is megpróbálja egy újabb kép nevét beépíteni a történetbe, majd továbbadja a lapot. Így megy körbe a lap és a történet. Nem muszáj a következő mondatba beépíteni a szót, lehet szabadon mesélni, de csak akkor adhatja tovább valaki a lapot, ha egy újabb szót beépített a történetbe. (A már felhasznált képeket és nevüket nem szabad újra megismételni.) Amikor mind a 8 szó elhangzott, új lapot húzunk. Ha elég izgalmas a történet, azt folytatjuk. Ha már ellaposodott, akkor az új lapnál új történetet kezdünk.

Sztorikorong – kötött változat

A játékosok körben ülnek. Mindenki húz egy lapot. A kezdő játékos megnézi a tőle balra ülő lapját, és megkeresi a közös képet. Elkezd egy történetet mesélni, amibe beépíti a kép nevét. Ha ez sikerült, leteszi a lapját, majd húz egy újabb lapot. Ha legközelebb rákerül a sor, ezt fogja használni. Ezzel jelzi a következő játékosnak, hogy ő következik, folytatnia kell a történetet. Ő is megnézi a tőle balra ülő lapját, és a közös képet illeszti be a történetébe. Így megy tovább a játék és a történet. Amikor valaki újra sorra kerül, folytathatja a történetet, de kezdhet új sztorit is.

Sztorikorong – gyorsasági változat

A kezdő játékos húz egy lapot, és azonnal elkezd egy történetet. A lapon lévő összes képet bele kell építeni a történetébe, ehhez egy perc áll a rendelkezésére. Homokórával vagy stopperrel mérjük az időt. Annyi pontot kap, ahány szót sikerült a meséjébe beleilleszteni. A következő játékos hasonlóan folytatja, húz egy lapot, és mesél. Előre megbeszélt számú kört játszunk, például mindenki háromszor fog mesélni. Az győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Az időt igazíthatjuk a játékosok életkorához, tehát kisebb gyerekek esetében lehet 2 vagy 3 perc is, amíg a játékos mesélhet.





Grafika: Kelemen Czakó Rita
Design: Ábrahám János, Raster Stúdió Kft.
Kiadja a Parakletos Könyvesház
6100 Kiskunfélegyháza, Pacsirta utca 10.
Telefon: +36 76/463-106; +36 30/331-32-84
E-mail: parakletoskonyveshaz@gmail.com



5-99 éves
korig



2-8
játékos

www.parakletos.hu • www.konyves.hu