

BIBLIAI TÁRSASJÁTÉK

PÉLDÁZAT, SOROLO

Játékszabály



**PARAKLETOS
JÁTÉKOK®**



7-99 éves
korig



2-6 játékos

BIBLIAI TÁRSASJÁTÉK PÉLDÁZAT SOROLO

*Meséld újra Jézus példázatait!
Történetmesélő és memóriafejlesztő társasjáték*

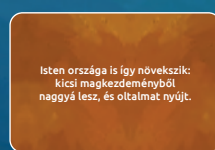
Tartozékok



24 példázatkártya



220 szókártya



24 igazságkártya

A példázatkártyák felépítése

A kártya színe jelöli a történet hosszát:

- piros – rövid szöveg
- sárga – közepes hosszúságú szöveg
- zöld – hosszú szöveg

- A szöveges oldalon lévő sorszám megegyezik a példázathoz tartozó szókártya sorszámával. Egy példázathoz 8-10 szókártya tartozik.
- A kis piktogram jelzi a nehézségi szintet: egy hal jelöli a könnyebben, kettő a nehezebben értelmezhető példázatot.
- A kártya alján a példázat megértését segítő „igazság” olvasható, amely a példázatok többségében a bibliai szövegben szerepel. Ugyanezeket találjuk az igazságkártyaikon is.





PÉLDÁZAT-MEMÓRIA

A játékosok minden körben kapnak egy példázatkártyát, majd szó-kártyákat gyűjtenek, végül ezeket felhasználva elmesélik a kapott példázatot. A játékos célja, hogy annyi szó-kártyát gyűjtsön, amennyit emlékezetből meg tud jegyezni, és bele tud építeni a történetbe. Annyi nyerőpontot kap a végén, ahány szót helyesen felhasznál a történet elmondásakor. Okosan kell tehát szavakat gyűjteni, mert túl sok szót nehéz emlékezetben tartani, és minden fel nem használt szóért egy büntetőpont jár. A szavak gyűjtögetésénél a figyelem és a gyorsaság is sokat számít! Szemfülesnek kell hát lenni, hogy a megfelelő szavakat ne halásszák el a játékostársak! Az lesz a nyertes, aki a legtöbb pontot szerzi meg.

Előkészítés

- A játékosok számától függően állítsuk össze a játékba kerülő kártyapaklikat. Válasszunk kétszer annyi példázatkártyát, mint ahány játékos van, figyelembe véve a játékosok bibliaismeretét és olvasási készségét. Válogassuk ki a szó-kártyákból a kiválasztott példázatokhoz tartozó szavakat. A játékba nem kerülő többi kártyát tegyük félre. Fontos, hogy a példázatkártyákból és szó-kártyákból is ugyanazok a sorszámúak legyenek játékban!
- A két kártyapaklit jól keverjük meg, és tegyük az asztalra. A példázatkártyákat képpel fölfelé, a szó-kártyákat szavakkal fölfelé.
- Válasszunk egy játékvezetőt, aki a kártyapaklikat fogja kezelni, és figyel az időre. (Ő is részt vehet a játékban.)
- Előre döntsük el, hogy ki kezdi majd a játékot, például a legfiatalabb játékos.

A játék menete

A játék két körből áll, és mindkét kör három részből: példázatkártya-húzás, szó-kártyagyűjtés, majd történetmesélés.

1. A játékosok a kör elején véletlenszerűen húznak egy-egy példázatkártyát. (A megmaradt példázatkártyák a második körben kerülnek sorra.) Aki nem ismeri a példázatot, az a kártya hátoldalán

megtalálja a történetet, amit elolvashat. Ezután leteszi maga elé, képpel fölfelé, és többé nem nézheti meg a szöveget.

2. Szókártyagyűjtés következik. Aki úgy gondolja, hogy a szókártyapakli tetején lévő szó illik az ő példázatához, az elveszi a kártyát, és megfordítva leteszi maga elé, tehát szöveggel lefelé. Van több azonos szókártya is, de egy játékos egy körben nem vehet fel két azonos kártyát. Ha egy kártyát elvesznek a pakliról, mindenki rögtön a következő kártyát figyeli, és villámgyorsan végiggondolja, hogy a szó kell-e neki. Ha igen, elveszi. Ha egy kártya nem kell senkinek – néhány másodperc várakozás után –, a játékvezető félreteszi egy dobópakliba. A szógyűjtés addig folytatódik, míg az összes szókártya elfogy a húzópakliból. FONTOS: a felhúzott szókártyákat mindig szöveggel lefelé kell letenni, és azt a játékos többé nem nézheti meg! Meg kell jegyeznie, hogy milyen szavakat húzott fel!

3. Ha a szókártyák a húzópakliból elfogytak, történetmesélés következik. Mindenki fogja a szókártyáit – anélkül, hogy megnézné –, és továbbadja a tőle balra ülőnek. Ez a játékostársa fogja ellenőrizni, hogy melyik szó hangzik majd el a történetben. A kezdő játékos felolvassa példázatának a címét, és emlékezetből elmeséli a történetet, amibe minél több felhúzott szót próbál beépíteni. A példázatkártya képes oldala segít, emlékeztet a történetre. Játékostársa ellenőrzi, és a kártyát, aminek szava elhangzik, szöveggel fölfelé leteszi az asztalra. A mesélő játékosnak 2 perc áll rendelkezésére. Az időt a játékvezető figyeli. Ha befejezte a mesélést, vagy lejárt az idő, a fel nem használt szókártyákat még egyszer ellenőrzik, hogy valóban nem hangzottak-e el, majd szöveggel lefelé leteszik. A játékos visszakapja a szókártyáit, két pakliban: szöveggel fölfelé a jól felhasznált szavakat, amikért 1-1 nyerőpontot kap, a fel nem használtakat szöveggel lefelé,

amikért 1-1 büntetőpont jár. A többi játékos is hasonlóképpen mondja el a maga történetét.

Ezután újakeverik a dobópakliban lévő szókártyákat, ez lesz a húzópakli a második körben, amit hasonlóan játszanak: példázatkártya-húzás, szókártyagyűjtés, majd történetmesélés.

Az új körben új kezdőjátékost választunk.



A történetmesélés szabályai

-  A példázatot a játékos saját szavaival mondhatja el, tehát nem fontos a bibliai szövegben szereplő kifejezések, mondatszerkezet használata. Viszont a szöveg tartalmilag helyes, összefüggő kell legyen. Például: juh helyett mondhat bárányt, béres helyett szolgát, stb.
-  A felhúzott szókárttyák szavainak pontosan kell a szövegben elhangzania, tehát szinonima nem fogadható el. A szavakat lehet viszont toldalékolni, tehát ragozni, többes számba tenni, stb. Például, ha a felhúzott szókárttya a „lámpás”, akkor a történet elmondásakor elfogadható: lámpást, lámpása, lámpások, lámpásból stb. De nem fogadható el a mécses.
-  Ha a szókárttyán összetett szó vagy egy szókapcsolat szerepel, a történetbe is így kell beépíteni. Például a „szomszédasszony” esetében nem fogadható el a szomszéd, „szántóföld” esetében sem fogadható el a föld.
-  Bármilyen szókárttyát fel lehet húzni és be lehet építeni a történetbe, akkor is, ha az feltehetőleg másik példázathoz tartozik. Pl.: A „nyáj” szókárttya az Elveszett juh példázathoz illik leginkább, de elfogadható a Szántóföldre rejtett kincsnél is, például így: „Eladta mindenét, még a nyáját is, hogy megvehesse azt a földet, ahol a kincs van elrejtve.”
-  Van több azonos szókárttya is, de egy játékos egy körben nem vehet fel két azonos kártyát. Ha mégis felveszi, azért büntetőpont jár, akkor is, ha kétszer beépítette a szövegébe.
-  Az összegyűjtött szavak bármilyen sorrendben beépíthetők a történetbe.
-  A játékos akkor is megkapja felhasznált szókárttyái után a nyerőpontokat, ha nem sikerült teljesen végigmondania a történetet, vagy nem elég pontosan mesélte el azt.

A játék vége, pontozás

Ha a második körben is mindenki elmondta a példázatát, összeszámoljuk a pontokat:

- felhasznált szókérták: kártyánként +1 pont
- fel nem használt szókérták: kártyánként -1 pont
- egy körben felhúzott 2 azonos szókérták: -1 pont

Az nyer, aki a legtöbb pontot szerezte meg.

Változatok

- Ha túl kevés szókérták fogyott, akkor a történetmesélés előtt a dobópaklit a kezdő játékosról indítva körbeadjuk, és a gyűjtött kártyáihoz még választhat mindenki egy szókértát.
- Könnyítés: Közvetlenül a történetmesélés előtt a játékos egyszer végignézhetheti a kártyáit. Ez főleg kisebb gyerekeknél lehet segítség. Vagy ha nagyon sokan játszanak, mert akkor, mire az utolsó játékosra kerül a sor, sok idő eltelik, és nehezebb visszaemlékezni a felhúzott szavakra.
- Ha nagyon mesélős a társaság, akkor a játék előkészítésénél a játékba nem kerülő szókértákból még véletlenszerűen húzunk 10 kártyát, és ezt is keverjük a szókérták közé. Így a játékosoknak bőven lesz lehetőségük, hogy olyan „extra”szavakat is gyűjtsenek, amik eredetileg nem az ő példázatukhoz tartoznak. Így még változatosabb, gazdagabb lesz a történetmesélés.





PÉLDÁZATVÁSÁR

Kiválasztunk annyi példázatkártyát, ahány játékos részt vesz a játékban, és a hozzájuk tartozó szókárttyákat. A játékosok véletlenszerűen húznak a képek közül, amit jól láthatóan elhelyeznek maguk előtt. A szókárttyákat jól megkeverik, és minden játékosnak osztanak 5-5 db-ot. A többit írással fölfelé elhelyezik középen, úgy, hogy mind jól olvasható legyen.

Szóvásár

A játékosok felveszik a kezükbe a szókárttyáikat, egyelőre csak a sajátjukat láthatják, és a középen kiterített maradék kártyákat. Jól megnézik, hogy melyik szó illik a képükhöz, melyik nem. Majd sorban egymás után cserélnek, tehát letesznek egyet a kezükből középére, és felvesznek helyette egyet. Minden játékos számára addig folytatódik ez, amíg úgy véli, hogy a kezében lévő öt szó biztosan illik a példázatához, illetve nem tud olyat felvenni, amire szüksége lenne. Akkor leteszi a kezéből, és jól láthatóan lerakja a képe mellé a szavakat. Attól kezdve középről már nem cserélhet, hanem az alábbi akciók közül választhat egyet:

-  Kivehet középről egy újabb kártyát. A középről kivett szót leteszi a többihez, ez tehát új szerzemény.
-  Felajánlhat valamelyik játékostársának egy cserét. Megegyezés kérdése, hogy létrejön-e a csere. Érvelni szabad, de a másik játékos dönt, hogy elfogadja-e a cserét. Ha igen, kicserélik a két szókárttyát. Ha nem, marad minden a régiben, és a cserét felajánló a következő körben kerül újra sorra (most nem vehet ki lapot középről).
-  Passzolhat is, ha sem középről kivenni, sem cserélni nem akar.

A szóvásár addig tart, amíg egy körben minden játékos passzol, vagy valaki három körben passzol egymás után.

Első számvetés: Mindenki megfordítja a példázatkártyáját, és a példázat szövege alapján ellenőrzi, melyik szó szerepel a példázatban, melyik nem. A történetben szereplő szavak száma adja az első forduló eredményét.

Példázatmesélés

Az olvasott példázatot újra el kell mesélnie minden játékosnak, akkor lesz a „portéka” valóban az övé. Igen ám, de a mesélésbe bele kell építeni minden szót, amit vásárolt, akkor is, ha beletartozik a példázatba, akkor is, ha nem. A máshonnan való szavakat úgy kell beépítenie, hogy a példázat eredeti értelme ne sérüljön. Kisebbséggel játszhatjuk nyitott, nagyobbakkal pedig lefordított szókétyákkal. Aki jól elmeséli a példázatot, annyi pontot kap, ahány szót helyesen beépített, plusz egyet magáért a példázatért. Ha helytelen a szóhasználat, vagy csorbul a példázat, akkor az pontlevonással jár: helytelen szóhasználatért, hiányos példázatért egy-egy mínusz pont jár.

Végző számvetés: A két ponteredmény összesítése adja a végeredményt. Eredményhirdetés mellé olvassuk fel a példázat igazságát is (a példázatkártya szöveges oldalán, az alsó sávból).



PÉLDÁZATKIRAKÓ HALADÓKNAK



A példázatok már jól ismerőknek ajánljuk ezt a változatot, ami csoportos, páros és egyéni játékként is játszható.

Először kirakjuk a példázatkártyákat kirakótáblaként, pl. 6x4 sorban, képpel fölfelé. Az igazságkártyákat összekeverjük, és egy pakliban elhelyezzük középen, szöveggel lefelé. A játékosok feladata, hogy párosítsák a példázatokat a hozzájuk tartozó igazságkártyákkal. A játékosok egymás után következnek. A soron következő játékos a következők egyikét teheti:

● Emel a kártyapakliból, és az igazságkártyát elhelyezi azon a képen, ahova szerinte való. Olyan képre is tehet, ahol már van egy – szerinte nem odavaló – igazságkártya.

● Ha egy igazságkártya rossz helyen van, áthelyezi a szerinte jó helyre. Így a játékosok egymás tévedését korrigálhatják, de ez külön lépést jelent a játékban. (Egymást figyelmeztetni a tévedésére szóban nem lehet.)

● Passzolhat, ha már felhúzták az összes igazságkártyát, és nem szeretne változtatni.

A játék akkor ér véget, ha minden képen egy igazságkártya van, és minden játékos passzol. A csoport célja, hogy minél kevesebb lépésszámmal és hibával dolgozzanak. A játékban számon kell tartani a köröket és lépéseket (pl. 4 játékos esetén 7 kör + 3 lépés = 31 lépés a teljes lépésszám). Majd a képeket megfordítva ellenőrizzük, hogy odaillik-e az igazság a példázathoz. Minden hibás illeszkedés eggyel növeli a lépésszámot. Tehát a legkevesebb lépésszámot elérő csapatteljesítmény a legjobb.

A játzó csoport vagy személy célja lehet, hogy

- korábbi rekordját megdöntse;
- legyőzzön egy másik csoportot (a csoportok egymás játékát nem látva párhuzamosan vagy egymás után játszanak);
- abszolút rekordot állítson fel: 24 lépéssel hibátlan kirakás.

További játéklehetőségek

Ha kisebb gyerekekkel játszunk, érdemes először megismerkedni a képekkel, szavakkal, példázatokkal.



SZÓGYŰJTŐ KÉPRŐL

Középre teszünk egy képet, ehhez kell a játékosoknak a képre vonatkozó szavakat gyűjteni.

Szóban

Egymás után, láncszerűen sorolják a szavakat a sorra következő játékosok, rövid gondolkodási időt hagyva. Bármilyen szót lehet mondani, ami kapcsolatba hozható a képpel, meg lehet nevezni tárgyat, személyt, élőlényt, tulajdonságot, cselekvést is. Ami már elhangzott, az nem hangozhat el még egyszer. Aki túl sokat gondolkodik, már elhangzott vagy hibás szót mond, az kiesik. Ki bírja tovább?



Írásban

Meghatározott ideig, pl. egy vagy két percig jellemző szavakat gyűjtenek a játékosok a képről. Kinek sikerül szavaival legjobban jellemezni a képet? Értékelés: sorban egymás után felolvasnak a játékosok egy-egy szót. Ha valóban kapcsolódik a képhez, annyi pontot ér, ahányan azt a szót írták (pl. szántóföld: hárman is írták, 3 pontot ér). Ha lényegileg ugyanazt jelenti (pl. szántóföld, föld), akkor is azonos szónak lehet venni. Ha lényegesen eltér (pl. szántóföld, szántóvető), akkor az két külön szónak számít. Azok a szavak, amelyek csak egy valakinek jutottak eszébe, egy pontot érnek. Végül összeszámoljuk a pontokat. Jó eredményt lehet elérni a közösen felismert, értékesebb szavakkal, de sok egyénileg talált szóval is.

A példázatban

Végül felolvassuk a példázatot. Hány szó szerepel benne azok közül, amit mondtak vagy írtak a játékosok? Szóbeli játék esetében ez jó emlékezetpróba is egyben. Az írott változatnál könnyebb az ellenőrzés. Kinek hány példázatszó pontja van?

Milyen szavakat találtak meg együtt a példázatból? Ki tudná elmesélni a példázatot úgy, hogy ezek a szavak mind benne legyenek?



SZÓ-KÉP KAPCSOLAT



Kiválasztunk néhány példázatkártyát, és a hozzá tartozó szóképeket. A szóképeket szavakkal felfelé elhelyezzük középen, jól olvashatóan. A képeket is elhelyezzük a szóképek körül.

Szó-kép egyeztetés, mondatalkotás

Sorban egymás után kivesznek a játékosok egy-egy szóképet, és a szót ahhoz a képhez illesztik, amelyikhez szerintük való. Mondatnak is egy mondatot a kép alapján, a szó beillesztésével. A játékvezető ellenőrzi, hogy helyes-e, illetve elfogadható-e a kapcsolat. Természetesen nemcsak az adott példázatnak megfelelő kapcsolat fogadható el, hanem bármi, ami a kép és a szó alapján szóba jöhet. De az is elfogadható, ha valaki ismeri a példázatot, és abban találja meg a szó helyét, bár a képen az említett kapcsolat nem látszik. Addig játszunk, míg minden játékos talál új szó-kép kapcsolatot. Ha nincs új, de maradt még szó, akkor az most kimarad a játékból, nem kell tovább erőltetni a mondatalkotást.

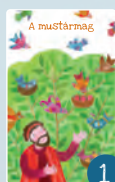
Szavak a példázatban

Melyik kép győzött? Melyikhez találtunk több olyan szót, ami tényleg benne van a példázatban? Képenként kirakjuk középre jól olvashatóan a hozzá gyűjtött szavakat, és a játékvezető felolvassa a példázatot. A gyerekek figyelik, hogy kimondja-e a szavak közül valamelyiket. Ha igen, kiveszik a szóképet. Hány szóképe marad középen? Ezek másik példázatból valók.

Ugyanezt meg tesszük a többi példázattal is. Az a példázat győz, amelyik több oda illő szóval, ugyanakkor kevesebb oda nem illővel rendelkezik.

Példázat láncmesé

A győztes példázatot elmesélhetik a gyerekek közösen, mondatláncot alkotva. (Mindenki egy mondatot folytatja a történetet.) A gyűjtött szavakat be kell építeniük a történetbe.



Példázatok és szavak (rövid szöveg)

1. **A mustármag** Mt 13,31–32
földműves, mustármag, szántóföld, vetemény, fa, madár, fészek, ág



2. **A hadba vonulás** Lk 14,31–33
király, harc, haditanács, tízezer, katona, húszezer, követek, békefeltétel



3. **A magától növekedő vetés** Mk 4,26–29
szántóvető, mag, éjjel, nappal, föld, kalász, termés, sarló, aratás



4. **A háló** Mt 13,47–50
halász, háló, tenger, hal, part, edény, hitvány, angyal, kemence



5. **A terméketlen fügefafa** Lk 13,6–9
fügefafa, szőlő, füge, gazda, vincellér, három, gyümölcs, föld, ásó



6. **A sziklára és a homokra épített ház** Mt 7,24–27
bölcs, házépítő, kőszikla, ház, zápor, árvíz, szél, bolond, alap, homok



7. **Az elveszett drachma** Lk 15,8–10
asszony, tíz, drachma, lámpás, ház, seprű, barátnő, szomszédasszony



8. **A szántóföldbe rejtett kincs** Mt 13,44
ember, föld, eke, kincs, öröm, ház, jószág, pénz

Példázatok és szavak (közepes szöveg)



9. A tolakodó barát

Lk 11,5–10

éjféli barát, három kenyér, út, ajtó, gyerek, ágy



10. A hamis bíró

Lk 18,1–8

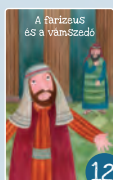
város, bíró, ember, özvegyasszony, gyakran, ellenfél, teher, igazság



11. Az elveszett juh

Lk 15,4–7

pásztor, száz, juh, nyáj, kilencvenkilenc, puszta, elveszett, váll, szomszéd



12. A farizeus és a vámszedő

Lk 18,9–14

templom, farizeus, vámszedő, rabló, gonosz, tized, szem, mell, bűnös



13. A bolond gazdag

Lk 12,13–21

gazdag, termés, föld, csűr, gabona, sok év, éjjel, lélek



14. Az irgalmas samaritánus

Lk 10,29–37

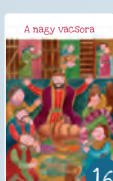
rabló, út, pap, templomszolga, samáriai, sebesült, olaj, bor, számár, fogadó



15. Az okos és a gonosz szolga

Lk 12,41–48

szolga, sáfár, élelem, munka, úr, vagyon, szolgálólány, nap, óra



16. A nagy vacsora

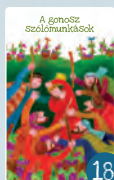
Lk 14,16–24

vendég, vacsora, szolga, meghívott, föld, öt pár, ökör, utca, szegény, hely



Példázatok és szavak (hosszú szöveg)

17. **A tíz szűz** Mt 25,1–13
tíz, lány, lámpás, öt, olaj, vőlegény, éjfél, kiáltás, menyegző, ajtó



18. **A gonosz szőlőmunkások** Mk 12,1–9
gazda, szőlő, taposómedence, őrtorony, munkás, szolga, termés, fiú, örökös, örökség



19. **A magvető** Mt 13,3-8.18–23
földműves, mag, szántóföld, út, madár, kő, tövis, termés, százszoros, szív



20. **A gonosz szolga** Mt 18,21–35
király, szolga, tízezer, feleség, adósság, szolgatárs, száz, dénár, börtön, hóhér



21. **A talentumok** Mt 25,14–30
úr, szolga, vagyon, öt, talentum, vállalkozás, gödör, föld, pénzváltó, kamat



22. **A gazdag és Lázár** Lk 16,19–31
gazdag, bíbor, lakoma, koldus, kapu, asztal, morzsa, kutya, szakadék, halott



23. **A szőlőmunkások** Mt 20,1–16
gazda, piac, munkás, szőlő, dénár, nap, este, bér, utolsó, első



24. **A tékozló fiú** Lk 15,11–32
apa, vagyon, fiú, éhínség, disznó, ruha, gyűrű, saru, borjú, lakoma

BIBLIAI TÁRSASJÁTÉK

PÉLDÁZAT SOROLO



Játékörtlet © Damásdiné Judit, 2022

Grafika © Kállai Nagy Krisztina, 2022

Dobozterv © Raster Stúdió Kft. – Ábrahám János

Kiadja a Parakletos Könyvesház

6100 Kiskunfélegyháza, Pacsirta utca 10.

Telefon: +36 76/463-106 • Mobil: +36 30/331-32-84

E-mail: parakletoskonyveshaz@gmail.com

Web: parakletos.hu • konyves.hu

