

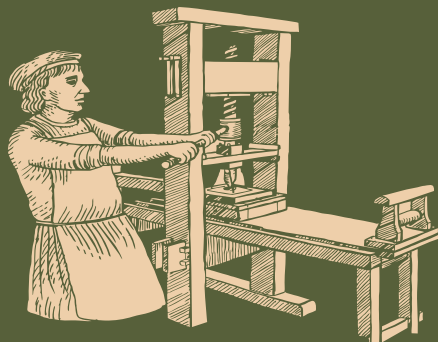
LOGISZTORI

A logisztori lényegében egy barkochba-játék, ahol nem egy szót vagy kifejezést kell kitalálni, hanem egy történet előzményeit, logikai összefüggéseit vagy éppen a következményeit. A történet-kitaláló változatot éppen ezért krimi-barkochbának is szokták nevezni. De hogy jön ide az egyháztörténet? Úgy, hogy ott is emberek életéről van szó, nem csupán dogmákról és hitvallásokról. S a történelmi korok meghatározó személyeinek élete is lehet izgalmas logisztori, ami megfejtésre vár. Nemcsak azért, hogy kitaláljuk, mi is történt egykor. Hanem hogy felfedezzük, miért, hogyan és mi célból esett meg valami éppen úgy, ahogy. Izgalmas téma-megközelítés, feltörő nyomozás, felfedezésre váró összefüggések várnak hát azokra, akik elhiszik, hogy az egyháztörténet is rejthet izgalmakat.

A játék a reformáció évszázadába, Luther és Kálvin magyar követőinek a korába vezet minket, a magyarországi evangélikus és református egyház kialakulásának idejébe.

PARAKLETOS
JÁTEKOK®

MAGYAR
REFORMÁCIÓ



Játékterv, szöveg: Miklya Lukszányi Mónika
Lektorálta: Dr. Korányi András, egyháztörténész
Grafikai terv: Ábrahám János, Raster Stúdió Kft.
A doboz tetőn, játékszabályon nyomdabelső, kézisajtó,
korabeli metszetek alapján rajzolta: Bódi Kati
Kiadja a Parakletos Könyvesház, 2017
www.parakletos.hu • www.konyves.hu

PARAKLETOS
JÁTEKOK®

SZÓRAKOZTATÓ EGYHÁZTÖRTÉNETI

LOGISZTORI

MAGYAR
REFORMÁCIÓ



★ JÁTÉKSZABÁLY ★

A játékkártyák

A doboz 80 db játékkártyát tartalmaz, amit a címek sorszáma alapján időrendi sorrendbe lehet állítani. A cím alatti telt csillag a kérdés nehézségi fokára utal.

☀☀☀ Egy csillagosak a közismertebb, tananyagban is szereplő történetek.

☀☀☀ Két csillagosak a nehezebb, logikailag is kihívást jelentő információk és történetek.

☀☀☀ Három csillagosak az elvont, teológiai vagy egyházismereti tartalommal bíró nehéz kérdések.

A kártya világos oldalán található a kérdéshez tartozó információ és maga a kérdés. A kártya sötétzöld oldalán pedig a válasz, bővebben kifejtve, hogy a játékvezető kapjon elég háttér-információt.

A játékot párban és csoportban is lehet játszani, csoport esetén egy felkészült játékvezető-moderátor segítségével. Játék előtt a játékvezető a tematika vagy nehézségi fok alapján kiválaszthatja azokat a kártyákat, amelyek a játékban szerepelnek.

A játék menete

Az összekevert kártyacsomagból valaki a játékosok közül húz egyet, és odaadja a játékvezetőnek. Ő felolvassa vagy elmondja a kártya kérdés-oldalán található információkat és a kérdést. A kérdés nem elsősorban a tárgyi tudásra (pl. névre, évszámra), hanem a történetben, az információk között rejlő logikára kíváncsi. A játékvezető a kártya válasz-oldalán található történet és információk alapján válaszol a felmerülő kérdésekre

a barkochba szabályai szerint. A játékosok eldöntendő kérdéseket tesznek fel a játékvezetőnek, bárki kérdezhet, ha eszébe jut egy kérdés. Lehetséges válaszok: *igen, nem, esetleg nem jellemző, közelít, nem tudom*, stb. Pl. a 8. kártya kérdése így hangzik:

Hogyan párbajoztak a teológusok a reformáció korában?

Példa egy rövid játékmenetre:

- *A papok is párbajozhattak?*
- *Igen.*
- *Fegyverrel?*
- *Igen.*
- *Pisztollyal?*
- *Nem, de ezzel már majdnem rákérdeztél. Próbáld jobban körülírni.*
- *Szűrő, vágó fegyverrel?*
- *Nem.*
- *Robbanó fegyverrel?*
- *Hát, néha robbanásig feszült volt a helyzet, de ha bombára gondolsz, akkor: nem.*
- *Akkor mivel?*
- *Erre nem válaszolhatok, de ne csak tárgyakra gondolj.*
- *Akkor... lelki fegyverrel?*
- *Igen.*
- *Imával?*
- *Az is szerepet játszott benne, de nem ez a jellemző.*
- *Bőjtten?*
- *Nem.*
- *Igével?*

- *Igen.*
- *Igéket olvastak egymásra?*
- *Nem egészen.*
- *Az igét magyarázták?*
- *Igen, már majdnem talált.*
- *Vitatkoztak Isten igéjéről?*
- *Igen, eltaláltad: nyílt vitákat rendeztek a Biblia értelmezéséről, a hit kérdéseiről, sokszor életre-halálra.*

És így tovább. A játékosoknak közben figyelni kell az elhangzott kérdésekre és válaszokra, mert ezekből áll össze a kép, és ugorhat be a jó megoldás felé vezető kérdés. Ha sokáig elhúzódik a játék, néha érdemes megállni, hogy a játékvezető röviden összefoglalja, mire jutottak eddig a játékosok. A játékvezető tehát egyfajta moderátor, segítő szerepet tölt be, és kiegészítő információkkal, rávezetéssel is segíthet, ha úgy érzi, szükség van rá. Azt is ő dönti el a válasz-oldalon lévő információk alapján, hogy mit fogad el belőlük helyes válasznak, hol húzza meg a határt.

A logisztorit ketten is játszhatják, de kisebb-nagyobb társasággal érdekesebb. Ilyenkor maga a játékvezető izgalmas interakciót jelent, hiszen a közös gondolkodás vezet megoldásra. A csoportos játékot tehát kooperációs játékként is fel lehet fogni, nem csupán egymással való versengésként, hiszen a gondolkodás is csapatmunka. Az eredmény mindig a felfedezés izgalmaival jár, hiszen ez a felfedező tanulás lényege és a logisztori logikája.