



Kezes-lábas Ószövetség

Játékszabály



Játékterv: Miklya Zsolt
Grafika: Kelemen Czakó Rita

5-10 éveseknek

JÁTÉKSZABÁLYOK

Kezes-lábas

A kezes-lábas játék onnan kapta a nevét, hogy egy-egy emberalak képe négy részre (kártyára) van vágva, nagyjából a test fő részeinek megfelelően. Így egy kép négy kártyából áll.

A kártya pontértékének megfelelő dobókocka-jel van a kártyák mindkét oldalán. A törzs jobb és a bal oldala a játékos szemszögéből értendő. Így a kisgyerekek is könnyen megnevezhetik és gyakorolhatják az irányokat.

A játékhoz a kártyákat csoportosítva, de csoportonként jól összekeverve helyezzük el középen, képpel lefelé fordítva. Tehát induláskor négy kártyacsomónk van, mindegyik tetején jól leolvasható a pontokról, melyik kártyacsoportról van szó. Először minden játékos húz egy-egy kártyát minden kártyacsomó tetejéről. A megkapott kártyákat képpel fölfelé leteszik maguk elé az asztalra, és megpróbálják egymáshoz illeszteni. Ezután a játékosok egymás után dobznak. A soron következő játékos dobása alapján a következőket teheti:

- 1-4: a megfelelő kártyacsomó tetejéről húz egyet;
- 5: szabadon választva az egyik kártyacsomóról húz egyet;
- 6: túllőtt a célon, ebben a körben nem húz semmit.

A játékosok, miután új kártyát húznak, azt megpróbálják a már meglévőkhöz illeszteni. Az egymáshoz illő kártyákat a kártya sarkában lévő azonos piktogramok is jelzik (a képen látható tárgy/növény/állat egy jellemző részlete látszik rajta), és segítenek az azonosításban. Cél, hogy a játékosok minél több összeillő testrészt, illetve alakot gyűjtsenek. Aki egy teljes alakot/képet ki tud rakni, azt félreteheti. (Ahhoz már sem ő, sem más nem nyúlhat, meg nem bonthatja.)

Amíg a kártyacsomók el nem fogynak, addig azokról történik a húzás. Mikor egy kártyacsomó elfogyott, attól kezdve az adott testrészt – megfelelő dobás esetén – egymástól kéri el a játékosok. Pl. a játé-

kos 3-ast dob, és szüksége van a „hárfás alak” (Dávid) „jobb oldalára”, mire elkéri azt attól a játékostól, akinél van. Az illetőnek oda kell adni, ha még nem gyűlt ki hozzá a teljes alak. Az egymástól való kérés célja ugyanaz: kigyűjteni minél több teljes alakot. A kártyákat egyszerűen megnevezhetik a piktogramok segítségével a játékosok. Pl.: „Kérem a kötélbás ember fejét.” „Kérem a kalászos nő lábát.” Stb.

A játéknak akkor van vége, amikor valaki az összes kártyájából teljes alakokat tudott kirakni; vagy a dobott pontértéknek megfelelő kártya elfogyott, nem tud már senkitől kérni (csak nála van olyan kártya szabadon). Ekkor számlálás következik: akinek a legtöbb teljes alakja (képe) gyűlt ki, az a győztes. Döntetlen esetén a részlegesen kigyűjtött alakok értéke és száma dönt (legtöbbet ér a három kártyából álló alak, majd a kettő, ill. egy kártyából álló).

Páros kezes-lábas

Az alapjátéktól annyiban különbözik, hogy itt a főcél alakpárok kigyűjtése. Az alakpárokat az azonos színű dobókocka-jelek segítségével tudjuk azonosítani (pl. Ábrahám–Sára: sárga; Jákób–József: zöld; lásd még a szabályfüzet hátoldalát). Játék végén a kigyűjtött alakpárok duplán számítanak, tehát egy teljes alak 1 pontot, egy teljes alakpár 4 pontot ér.

A párok kigyűjtése könnyebb, ha maguk a játékosok is párban vannak. Az egy párhoz tartozó játékosok egymás mellett ülnek, kártyáikkal közösen gazdálkodnak, de külön-külön dobznak és húznak.

Extra gyűjtési lehetőség a kezes-lábas kvartett, amibe 2-2 alakpár tartozik, a következő csoportosításban:

- Ábrahám – Sára – Jákób – József
- Mózes – Józsué – Gedeon – Sámson
- Anna – Ruth – Sámuel – Dávid
- Illés – Jósias – Dániel – Eszter

Számolásnál minden kigyűjtött kvartett négyszeres értékkel bír, tehát 16 pontot ér. Ha egy kvartettet nem sikerült kigyűjteni, de van benne pl. egy kigyűjtött teljes pár és egy teljes alak, akkor az 4+1 pontot ér.

Mit csinál a bal/jobbs kéz?

Az alapjáték bibliaismerettel kiegészített változata: A játékosnak egy alak kigyűjtésekor válaszolni kell a kérdésre, vagyis elmondani, hogy az illető bibliai személy mit csinál az adott tárggyal, ami a kezében (keze ügyében) van. Ehhez nyilván a személyt és a cselekvést (ami gyakran egy történethez kapcsolódik) is fel kell ismernie. A játékvezető a mellékletben található információk alapján döntheti el, hogy a játékos jól válaszolt-e. Ha igen, egy plusz pontot kap, tehát kigyűjtött alakja/képe így 2 pontot ér.

Ki vagyok én?

Ki vagyok én? – teszi fel a kérdést a képen szereplő személy egy-egy testrésze nevében. A játékosok egymás után dobznak, és húznak a középen elhelyezett négy kártyacsomag valamelyikéről (az alapjátéknál ismertetett dobásrend szerint). A soron következő játékos a dobása alapján húz egy kártyát, amihez a játékvezető felolvassa a szabályfüzetből, mit mond az adott testrész. Ha meg tudja nevezni a személyt, akiről szó van, övé a kártya. Ha nem, a kártya visszakerül a csomó aljára. A következő játékos hasonlóképpen cselekszik. Több játékkör után az összeillő testrészek egymáshoz illesztve már segítenek a játékosoknak a nehezebben azonosítható kártyák felismerésében. Játékkörönként minden játékos egy-egy lerakott kártyáját kicserélheti valamelyik társával, ha az illető beleegyezik a cserébe. A játék addig tart, amíg el nem fogy középről minden kártya. (Ha egy kártyacsomó már elfogyott, és a játékos mégis annak a pontértékét dobja, középről nincs mit húznia, és a társaitól sem kérhet olyan kártyát. Legfeljebb egy kártyát cserélhet valakivel, közös megegyezéssel.) A játék végén

minden játékos annyi pontot kap, ahány kártyát összegyűjtött, plusz egy-egy pontot minden teljesen kigyűjtött képrért.

Kinek a mije beszél?

Az előző játék nehezített változata, kifejezetten kvíz jelleggel. A játékvezető az összekevert kártyák közül húz egyet, úgy, hogy a játékosok ne lássák meg a kártyát. Felolvassa a soron következő játékosnak a kártyához tartozó információt, pl.: „Hosszú útra indulok a férjemmel.” A játékosnak ki kell találnia, hogy kinek a mije (☐: feje; ☐/☐: teste vagy keze; ☐: lába) mondhatja ezt. Helyes válasz: Sára lába. Ha a játékos jól válaszolt, megkapja a kártyát. Ha félig tudta csak a választ, vagy egyáltalán nem tudta, a következő játékos soron kívül válaszolhat, és megszerezheti a kártyát. Ha egyikük sem tudja, a játékvezető félrete teszi a kártyát, és folytatódik a játék. Új kártyát húz, és a soron következő játékosnak olvassa fel a megfelelő információt.

A játékosok a megszerzett kártyákat kirakhatják maguk elé, és összeilleszthetik őket. Körönként egy-egy kártyát ki is cserélhet minden játékos valamelyik társával, ha kölcsönös a megegyezés.

Ha a kártyák elfogytak, a játékvezető által félretett – egyszer már fel nem ismert – kártyákkal tovább játszhatunk. A játékvezető mindet kiteríti, képpel felfelé az asztalon. A soron következő játékos választ egyet a kiterített kártyák közül, és megpróbálja elmondani a hozzá tartozó információt. Ha valaki megközelítő pontossággal elmondja az adott testrész mondatát (tehát emlékszik rá, és jól azonosítja a képpel), megszerezte a kártyát. (A játékvezető mondja meg, ha még nem derült ki, hogy ki az ábrázolt személy.)

A játék végén az lesz a győztes, aki több kártyát összegyűjtött. Ha valakinek teljesen összerakott alakja/képe van, az plusz pontot ér (annyi pont, ahány alak).

MELLÉKLET

Az idézőjelbe tett mondatok nem szó szerinti idézetek a Bibliából.

Az igehely a bibliai kapcsolópontot mutatja.



Ábrahám – 1Móz 12,1–8; 13,14–18; 15,5–6; 18,1–15; 22,1–19



A fejem azt mondja: „Feltekintek a csillagokra, és hiszek neked, Uram.” (1Móz 15,5–6)



A kezem azt mondja: „Fogom a pásztorbotom és a késem, indulok Mórija hegyére.” (1Móz 22,6)



A testem azt mondja: „Öreg vagyok már, de futok a vendégeim elé.” (1Móz 18,2)



A lábam azt mondja: „Odamegyünk, ahova Isten vezet, Kánaán földjére.” (1Móz 12,1.5)



Sára – 1Móz 12,4–5; 18,1–15



A fejem azt mondja: „Nevetnem kell, de elfogadom, hogy gyermekem lesz.” (1Móz 18,12–14)



A kezem azt mondja: „Lisztet dagasztok, lángost sütök a vendégeknek.” (1Móz 18,6)



A testem azt mondja: „Mégvénültem már, hogyan is lehetne gyermekem?” (1Móz 18,12)



A lábam azt mondja: „Hosszú útra indulok a férjemmel.” (1Móz 12,5)



Jákób – 1Móz 27,42–45; 28,1–18; 29,1–20



A fejem azt mondja: „Egy kő volt a párnám, mikor megjelent álmomban az Úr.” (1Móz 28,11–15)



A kezem azt mondja: „Vándorbotot fogok, és megpakolom ennivalóval a tarisznýám.” (1Móz 28,1–5.10.)



A testem azt mondja: „Meg se kottyán hét év munka azért, akit szeretek.” (1Móz 29,20)



A lábam azt mondja: „Elmenekülök a bátyám haragja elől.” (1Móz 27,42–43)



József – 1Móz 41; 42,1–7; 44,2



A fejem azt mondja: „Értem az álmok nyelvét, szolgálom vele az embereket.” (1Móz 41,39–40)



A kezem azt mondja: „Bilincs helyett pecsétgyűrűt és díszes serleget kapok.” (1Móz 41,42; 44,2)



A testem azt mondja: „A rabszolgaruhát főúri ruhára cserélik rajtam.” (1Móz 41,42)



A lábam azt mondja: „Tíz bátyám leborul előttem.” (1Móz 42,6)



Mózes – 2Móz 3,1–12; 24,12–18; 34,27–28

-  A fejem azt mondja: „Ki vagyok én, hogy kihozzam népemet Egyiptomból?” (2Móz 3,11)
-  A kezem azt mondja: „Kőtáblákra írom Isten tíz parancsolatát.” (2Móz 34,28)
-  A testem azt mondja: „Egy falat sem volt a gyomromban, míg Istennél voltam a hegyen.” (2Móz 34,28)
-  A lábam azt mondja: „Saru nélkül, mezítláb állok az Úr előtt.” (2Móz 3,5)



Józsué – 4Móz 13–14

-  A fejem azt mondja: „Bátran szólok a népnek, legyenek ők is bátrak.” (4Móz 14,7–9)
-  A kezem azt mondja: „Szedünk Kánaán földjének gyümölcseiből.” (4Móz 13,23)
-  A testem azt mondja: „Negyven évig élek a pusztában, mire hazajutok Kánaánba.” (4Móz 14,30.33)
-  A lábam azt mondja: „Óvatosan járjuk be Kánaán földjét, fel ne ismerjenek.” (4Móz 13,17)



Gedeon – Bír 7

-  A fejem azt mondja: „Tudok számolni, de a háromszáz fős sereg nekem is sok.” (Bír 7,7)
-  A kezem azt mondja: „Kürttel, üres cserépfazékkal és fáklyával indulok harcba.” (Bír 7,16)
-  A testem azt mondja: „Lopakodva kémlelem ki az ellenség táborát éjjel.” (Bír 7,9–10)
-  A lábam azt mondja: „Megállunk az ellenség táborát körül, ők pedig menekülnek.” (Bír 7,21)



Sámson – Bír 15,9–17; 16,1–21

-  A fejem azt mondja: „Hajamat nem vágták le, míg el nem árultam a titkom.” (Bír 16,17)
-  A kezem azt mondja: „Ha megkötöznek erős kötéllal, azt is széjjeltépem.” (Bír 15,14)
-  A testem azt mondja: „Ha bennem van Isten lelke, erősebb vagyok mindenkinél.” (Bír 15,14)
-  A lábam azt mondja: „Elhagyott az erőm, és körbe-körbe járok egy malomkö körül.” (Bír 16,21)



Ruth – Ruth 1–2

-  A fejem azt mondja: „Nem hagylak el, veled maradok, drága anyósom.” (Ruth 1,16)
-  A kezem azt mondja: „Ami kalászt ma összeszedtem, mindet kicsépelem.” (Ruth 2,17)
-  A testem azt mondja: „Hajladozok egész nap, kalászokat gyűjtök.” (Ruth 2,7)
-  A lábam azt mondja: „Ahova Naomi megy, odamegyek én is.” (Ruth 1,16)



Anna – 1Sám 1,9–28; 2,18-21

-  A fejem azt mondja: „Sírva könyörgök az Úrnak, adjon gyermekeket.” (1Sám 1,10–11)
-  A kezem azt mondja: „Kis palástot készítek ajándékba Sámuel fiamnak.” (1Sám 2,19)
-  A testem azt mondja: „Köszönöm, Uram, hogy fiúgyermeket szülhettem!” (1Sám 1,20)
-  A lábam azt mondja: „Elviszem fiamat az Úr házába, hogy az Úré legyen.” (1Sám 1,24.28)



Sámuel – 1Sám 3; 10,1; 12,1–2; 16,1–13

-  A fejem azt mondja: „Szólj, Uram, hallom, amit mondasz nekem.” (1Sám 3,10)
-  A kezem azt mondja: „Olajat öntök az ifjú fejére, akit Isten királynak választott.” (1Sám 10,1; 16,13)
-  A testem azt mondja: „Gyerekkorom óta az Urat szolgálom, pedig már öreg vagyok.” (1Sám 12,2)
-  A lábam azt mondja: „Elmegyek Betlehembe, mert új királyt választ az Úr.” (1Sám 16,1)



Dávid – 1Sám 16,14–23; 17,37–51; Zsolt 18

-  A fejem azt mondja: „Dicsérlek, Uram, zsoltárt éneklek nevednek.” (Zsolt 18,50)
-  A kezem azt mondja: „Az Úrért pengetem lantomat, lendítem parittyámat.” (1Sám 16,18; 17,45.49)
-  A testem azt mondja: „Megvívok Góliáttal is, Isten ruház fel erővel.” (1Sám 17, 46–47; Zsolt 18,33–37)
-  A lábam azt mondja: „Nem kell a páncél, nem tudok benne járni.” (1Sám 17,38–39)



Illés – 1Kir 17,1–7; 18,30–39; 19,1–8

-  A fejem azt mondja: „Istenre mondom, nem lesz itt eső, csak az én szavamra.” (1Kir 17,1)
-  A kezem azt mondja: „Oltárt építetek az Úrnak a Karmel-hegyen.” (1Kir 18,30–32)
-  A testem azt mondja: „Isten hollóinak köszönhetem az életem.” (1Kir 17,6)
-  A lábam azt mondja: „Negyven nap, negyven éjjel tart utam a Hóreb-hegyig.” (1Kir 19,8)



Jónás – 2Kir 22; 23,1–3

-  A fejem azt mondja: „Felolvasom az Úr ígéit, hogy ti is halljátok.” (2Kir 23,2)
-  A kezem azt mondja: „Meggzagatom a ruhámat, mert vétkeztünk Isten ellen.” (2Kir 22,11)
-  A testem azt mondja: „Az Urat követem teljes szívvel és lélekkel.” (2Kir 23,3)
-  A lábam azt mondja: „Dávid király útján járok egész életemben.” (2Kir 22,2)



Dániel – Dán 1; 2,20; 6

-  A fejem azt mondja: „Bölcsőbb vagyok mindenkinél a királyi udvarban.” (Dán 1,21; 6,4)
-  A kezem azt mondja: „Imádkozva áldom Istent, aki megfejt a titkokat.” (Dán 2,19)
-  A testem azt mondja: „Csak zöldségeket eszem, mégis erősödöm.” (Dán 1,12,15)
-  A lábam azt mondja: „Térden állva imádkozom naponta háromszor.” (Dán 6,11)



Eszter – Eszt 2,1–18; 4; 5,1–2

-  A fejem azt mondja: „Korona került rám, királynővé lettem.” (Eszt 2,17)
-  A kezem azt mondja: „Megérintem a király felém nyújtott pálcáját.” (Eszt 5,2)
-  A testem azt mondja: „Egy egész éven át szépítettek.” (Eszt 2,12)
-  A lábam azt mondja: „Bemegyek a királyhoz az életem árán is.” (Eszt 4,16)

A játék tartalma:

- 64 db játékkártya
- dobókocka
- szabályfüzet

Összetartozó személyek és tárgyak, állatok, növények (8 pár)



Ábrahám pásztorbottal és késsel



Sára egy tál kenyérrel



Jákób vándorbottal és tarisznyával



József a fáraó pecsétgyűrűjével,
aranylánccal és serleggel



Mózes két kőtáblával



Józsué nagy fürt szőlővel



Gedeon kürttel, cserépfazékkal és fáklyával



Sámson szétszaggatott kötéllel



Ruth kalászosokkal



Anna kis gyerekpalásttal



Sámuel olajos szaruval



Dávid hárfával és parittyával



Illés hollókkal



Jósias nyitott törvénykönyvvel



Dániel zöldségekkel

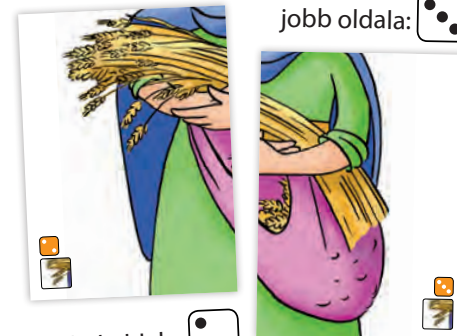


Eszter ékszerekkel, koronával

fej:



törzs
jobb oldala:



törzs bal oldala:

lábak:



A legelső játék előtt érdemes kirakni az összes alakot, és ismerkedni velük.
Kik ők, milyen a ruházatuk, és vajon mit tartanak a kezükben?

Játékterv © Miklya Zsolt, 2016
Grafika © Kelemen Czákó Rita, 2016
Felelős kiadó: Damásdi Dénesné
Szedés, tördelés: Raster Stúdió, Kecskemét

Kiadja a Parakletos Könyvesház
6100 Kiskunfélegyháza, Pacsirta utca 10. • Telefon: 76/463-106
E-mail: parakletoskonyveshaz@gmail.com
Webbolt: www.parakletos.hu • www.konyves.hu