



A logisztóri lényegében egy barkochba-játék, ahol nem egy szót vagy kifejezést kell kitalálni, hanem egy történet előzményeit, logikai összefüggéseit vagy 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 logisztóri, 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 korába vezet minket, kitekintéssel az előzményekre is.

Segítség az idegen nevek kiejtéséhez

bourgeois – burzswá

Charles Cauvin – sárl kove[n]

Christoph Froschauer

– krisztoff frossáwer

citoyen – szitwájen

Coraud – koró

de la Marche – de la márss

Eisleben – ájszlében

Erasmus – erasmusz

Étienne de la Forge

– étjen dō la forzs

Fortet – forté

Gerard Cauvin

– zsérár[d] kove[n]

Grossmünster – grosszmünszter

Guillaume Farel – gíjjóm farel

Henri d'Albert – anri dalbér

Idelette de Bure – idelett dō bür

Jacques – zsákk

Jean Cauvin – zsan kove[n]

Johann von Staupitz

– johánn vaan staupitsz

Johannes Eck – johannesz ekk

Johannes Tetzel

– johannesz tetszel

John Wycliffe – dzsan wájkliif

Karl von Miltitz

– kárl vaan miltitsz

Lausanne – lozán

Louis du Tillet – lui dü tijé

Lyon – líjon

Mathurin Cordier

– matüre[n] kordjé

Melchior Wolmar

– melkeor volmár

Montmor – mon[t]mór

Nicolas Cop – nikolá kop

Nimbschen – nimbsen

Neuchâtel – nüsatel

Noyon – nwájon

Orleans – orléa[n]

Philipp Melanchthon

– filipp melankton

Pierre-Robert Olivétan

– pjér-róbér olivéta[n]

Rhône – rhón

Roussel – russzel

Speyer – spejer

Theodore Beza – teodór beza

franciául: **Théodore de Bèze** –

teodór dō bezz

Ulrich Zwingli – ülrík tszwingli

Wartburg – vartburg

William Harvey – willjam harvi

Worms – vörmz

Játékterv: Miklya Luzsányi Mónika

Lektorálta: Dr. Korányi András, egyháztörténész

Grafikai terv: Ábrahám János, Raster Stúdió Kft.

A doboztagon Erfurt városa (1493),

korabeli metszet alapján rajzolta: Bódi Kati

Kiadja a Parakletos Könyvesház, 2017

www.parakletos.hu • www.konyves.hu



A játékkártyák

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

*** 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 sötétbarna 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 válaszoldalán

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 7. kártya esetében:

1505. július 2-án Erfurt mellett nagy vihar kerekedett, aminek következtében egy apamajdnem kitagadta a fiát. Mi történt a viharban, és mi lett a következménye?

– *Apa és fia együtt volt a viharban?*

– *Nem.*

– *Csak a fiú került viharba?*

– *Igen.*

– *Történt vele valami baj?*

– *Így is mondható, de pontosítsd a kérdést.*

– *Belécsapott a villám?*

Vagy mondjuk a kocsijába?

– *Nem.*

– *Baleset történt vele, valami testi baj, anyagi kár?*

– *Nem.*

– *A villámmal azért kapcsolatos?*

– *Igen.*

– *Megijedt a villámlástól?*

– *Nem egészen, de már közelít.*

– *Belecsapott valamibe a villám, és attól ijedt meg?*

– *Igen.*

– *Ezen veszett össze az apjával?*

– *Nem.*

– *Akkor min? Elhagyott valamit?*

– *Nem egészen, de így is lehet mondani.*

– *Megtért?*

– *Ebben is van valami, de még nem pontos.*

– *Fogadalmat tett?*

– *Igen, de az is fontos, hogy milyen fogadalmat.*

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 válaszdalon 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 játékhelyzet 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 izgalmával jár, hiszen ez a felfedező tanulás lényege és a logisztori logikája.