

două Jocuri

Cele două jocuri prezentate mai jos îi ajută pe participanți să recapituleze cunoștințele căpătate pe parcursul unui grup de lecții sau să își testeze cunoștințele asupra unui anumit subiect din Biblie, în același timp dându-le posibilitatea să își dovedească abilitățile strategice.

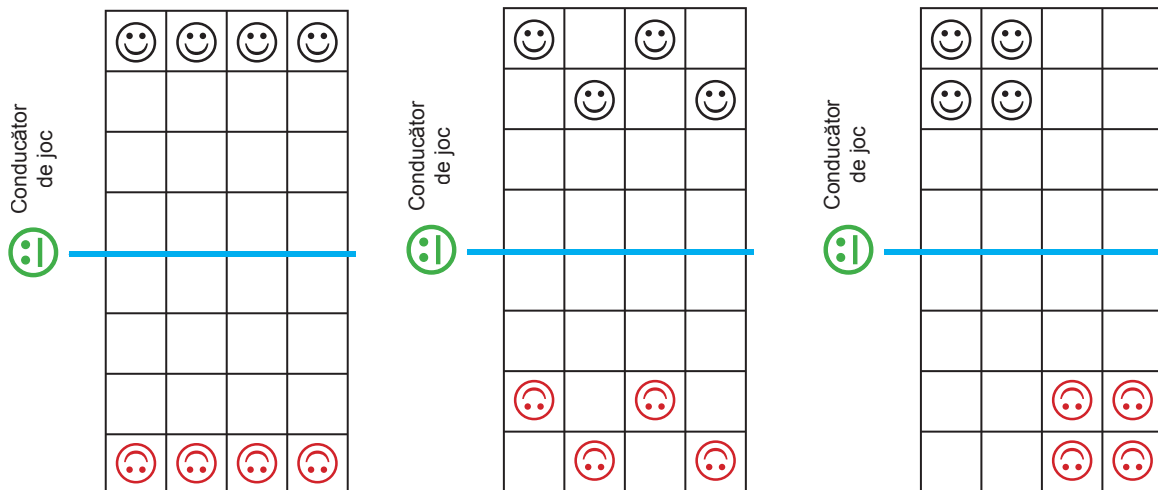
Ce trebuie pregătit pentru jocuri?

- un teren de joc. Acesta este un careu de 8x4 pătrate cu latura de 30-50 cm, împărțit în două (deci două careuri de 4x4 pătrate față în față).. Terenul poate fi făcut din bucăți de șnur colorat sau sfoară, prevăzute cu lațuri (bucle) pentru fixare terenului pe pamânt sau nisip prin intermediul unor cuie (de genul celor folosite la corturi) sau poate fi desenat cu cretă pe asfalt sau beton, sau se poate forma din bucăți pătrate de hârtie de împachetat (cu dimensiunile de 40x40 cm.) Dacă sala în care se desfășoară jocul este pardosită cu dale... atunci problema este rezolvată. Structura terenului este prezentată în schițele fiecărui joc, dar conducătorul jocului poate hotărî și alte forme/dimensiuni de teren în funcție de timpul avut la dispoziție și de numărul de jucători.
- un ceas cu secundar sau un cronometru
- un set de întrebări pe care le veți alcătui pe baza materialului de recapitulat sau a temei biblice din care vreți să verificați cunoștințele participanților. Este indicat ca aceste întrebări să fie împărțite în grupe de dificultate: întrebări de 1, 2, 3 puncte.

Să trecem dincolo!

În acest joc, echipele vor încerca să ajungă primele în terenul echipei adverse, avansând pe baza răspunsurilor la întrebările puse de conducătorul jocului.

- jucătorii se împart pe echipe de câte 4 jucători (sau mai mulți). Echipele își aleg un căpitan.
- echipele sunt așezate în teren conform uneia din schițele ce urmează



Cum se joacă?

- conducătorul stabilește prin tragere la sorți care echipă are dreptul la prima mutare.
- căpitanul echipei (sau toată echipa, prin consultare) hotărăște care dintre jucătorii echipei (se) va muta primul. Echipele vor muta alternativ.
- jucătorul stabilit pentru mutare ridică mâna și spune conducătorului de joc ce întrebare dorește (adică de 1 punct, 2 sau 3).
- conducătorul jocului citește întrebarea solicitată (întrebările vor fi „abordate“ secvențial).
- jucătorul trebuie să răspundă imediat (sau după un interval de timp stabilit de conducător la începutul jocului, de exemplu 3 sau 5 secunde) dar fără a se consulta cu echipa. Dacă răspunsul este corect, atunci jucătorul se va deplasa cu atâtea căsuțe câte puncte valoarea întrebarea solicitată. Deplasarea se poate face înainte, înapoi sau lateral, dar nu în diagonală. În cazul în care jucătorul are în față sau un alt jucător (din propria echipă sau din echipa adversă), acest jucător trebuie „ocolit“ prin teren folosind căsuțele și nu se poate „sări“ peste el.

Cine câștigă?

Întă câteva variante care pot fi folosite pentru desemnarea echipei câștigătoare (conducătorul jocului anunță varianta folosită înainte de începerea jocului):

- câștigă echipa care are prima toți jucătorii trecuți de linia de mijloc
- câștigă echipa a cărei jucători ajung primii în pozițiile ocupate de echipa adversă la începutul jocului
- dacă se stabilește o limită de timp pentru desfășurarea jocului (de exemplu 15 minute) câștigă echipa care la expirarea timpului are cel mai mare număr de jucători dincolo de jumătatea terenului. În caz de egalitate se poate face o departajare pe bază de întrebări puse jucătorilor care au rămas în terenul propriu.

Putem complica un pic jocul?

Sigur că da! Întă câteva sugestii de reguli noi ce pot fi adăugate celor deja existente:

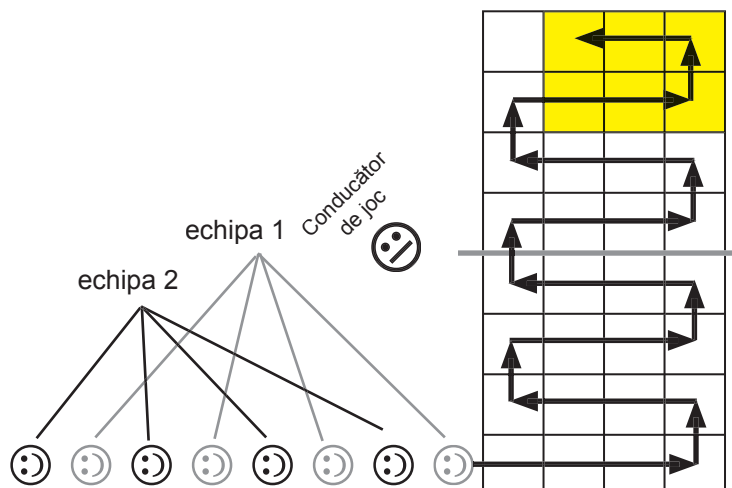
- dacă un jucător nu știe răspunsul la întrebarea solicitată trebuie să se întoarcă înapoi cu un număr de căsuțe egal cu numărul de puncte valorat de întrebarea solicitată. Dacă în „drumul de întoarcere“ întâlnește un alt jucător, acesta trebuie ocolit.
- toți jucătorii echipei trebuie să răspundă consecutiv. Dacă jucătorul 1 a răspuns primul, atunci la următoarea mutare-întrebare a echipei respective va răspunde jucătorul 2, apoi 3 și apoi 4. Abia după acesta poate să răspundă din nou jucătorul 1 și așa mai departe.

Urmărire!

În acest joc, echipele trebuie să parcurgă un traseu (marcat în schița alăturată) și să ajungă în zona marcată cu gri (vezi schița) cu cât mai mulți jucători. Dacă însă un jucător al unei echipe ajunge din urmă („aterizează“ pe aceeași căsuță cu) un jucător al echipei adverse, acesta (cel ajuns din urmă) va reveni la intrarea în traseu.

Cum se joacă?

- conducătorul stabilește prin tragere la sorți echipa care începe
- jucătorii se dispun la intrarea pe teren așa ca în schița alăturată
- jucătorul care este primul „la mutare“ solicită conducătorului de joc o întrebare indicând gradul de dificultate (1, 2 sau 3 puncte). Dacă a răspuns corect atunci se deplasează cu atâtea căsuțe câte puncte valorează întrebarea. Dacă nu a răspuns corect, atunci la următoarea întrebare (când vine rândul echipei lui) va trebui să răspundă tot el.
- apoi urmează jucătorul echipei adverse, solicitând întrebarea și „mutând“.
- dacă un jucător ajunge din urmă un jucător al echipei adverse (adică dacă ajunge pe aceeași căsuță cu acesta) atunci jucătorul „ajuns din urmă“ va fi eliminat de pe teren și el va trebui să se ducă la coada șirului care așteaptă să intre în teren.
- jucătorii trebuie să răspundă pe rând (așa cum sunt aliniați la intrarea în teren). Odată ce toată echipa este în teren, oricare dintre jucători poate solicita (când vine rândul echipei lui) să răspundă. Strategia după care vor răspunde jucătorii va fi stabilită fie de comun acord (prin consultare) fie va fi stabilită de căpitanul echipei.
- în momentul în care zona de sosire (cea marcată cu gri pe schiță) este plină, jocul se încheie. Este declarată câștigătoare echipa care are cei mai mulți jucători în zona de sosire.
- în zona de sosire nu este valabilă regula eliminării, deci jucătorii vor solicita întrebări de o astfel de valoare încât să nu „cadă“ pe o căsuță ocupată.



Întrebările...

sunt elementul esențial al acestui joc. Ele trebuie pregătite înainte de începerea jocului și necesită un volum destul de mare de muncă și timp.

Pe pagina de web www.probisoft.ro la categoria **resurse** (sau în bara din stânga) faceți click pe **download gratuit** și puteți să descărcați documente PDF cu întrebări pe diferite teme din Biblie (în diverse formate, pe care le puteți imprima chiar voi) sau să comandați (contra cost) aceste întrebări gata tipărite.