

reguli de joc



În cutie aveți două seturi de cartonașe grupate astfel:

- ◆ roz - întâmplări, acțiuni, cuvântări din Noul Testament
- ◆ verde - întâmplări, acțiuni, cuvântări din Vechiul Testament

Pe spatele fiecărui cartonaș se află scris:

- ◆ o întâmplare, o acțiune sau un fragment dintr-o cuvântare din Vechiul sau Noul Testament.
- ◆ referința biblică a textului unde este descrisă partea principală (în raport cu ceea ce trebuie descris) a întâmplării, acțiunii sau cuvântării.
- ◆ șase cuvinte „interzise“ care au legătură cu întâmplarea, acțiunea sau cuvântarea respectivă.

Idea jocului este simplă: un jucător primește un cartonaș și într-o perioadă limitată de timp trebuie să vorbească echipei sale (care nu vede ce este scris pe cartonaș) despre întâmplarea, acțiunea sau cuvântarea scrisă pe cartonaș,

fără a folosi vreunul din cele șase cuvinte, astfel încât echipa să poată deduce despre ce este vorba.

A fost odată... ca niciodată se joacă pe echipe. Echipele trebuie să fie alcătuite din minim trei jucători.

Se stabilește ordinea echipelor și ordinea jucătorilor din fiecare echipă.

Pentru buna desfășurare a jocului mai este nevoie de o Biblie și de un ceas cu secundar sau un cronometru.

Arbitrul ține grămada de cartonașe, și jucătorul care este la rând vine alături de arbitru, primind de la acesta un cartonaș, moment în care se pornește cronometrul și se anunță cu voce tare „START!”. Jucătorul citește acest cartonaș în gând, fără să-l arate echipei sale și nici celorlalți jucători și apoi începe să vorbească încercând să-i facă pe coechipierii săi să înțeleagă despre ce este vorba, fără a folosi cuvintele interzise scrise pe cartonaș. Arbitrul urmărește atent expunerea având grijă ca jucătorul să respecte următoarele reguli:

- ◆ să nu folosească cuvintele interzise și nici cuvinte care fac parte din familiile cuvintelor interzise.

De exemplu considerăm că s-a primit cartonașul pe care scrie **STEAUA DE LA RĂSĂRIT ÎI CĂLĂ- UZEȘTE PE MAGI LA BETLEEM**. Jucătorul trebuie să vorbească despre această întâmplare în așa

fel încât coechipierii lui să-și dea seama cât mai repede despre ce întâmplare, acțiune sau cuvântare este vorba. Nu are voie să folosească în expunerea sa cuvintele: **Isus, noapte, magi, a călăuzi, a se închina, cer** și nici cuvinte care fac parte din familiile de cuvinte ale acestor șase cuvinte interzise, de exemplu: *călăuză, închinător, ceresc, etc.*

- ◆ se pot folosi sinonime ale cuvintelor interzise
- ◆ vorbitorul nu are voie să arate obiecte și nu are voie să mimeze
- ◆ dacă cineva din echipă răspunde greșit vorbitorul poate indica printr-un semn cu mâna acest lucru; de asemenea și dacă răspunsul este apropiat de cel corect.
- ◆ celelalte echipe trebuie să se abțină de la a răspunde în locul echipei care este la rând. Dacă se întâmplă acest lucru, indiferent dacă răspunsul dat de altă echipă a fost bun sau greșit, cartonașul se dă echipei jucătorului care prezintă și se trece la alt cartonaș.

În momentul în care echipa sa a identificat corect numele de pe cartonaș, jucătorul păstrează cartonașul și primește altul de la arbitru, începând să prezinte noua întâmplare, acțiune sau cuvântare. Arbitrul oprește cronometrul după patru minute și spune cu voce tare „STOP!“, moment în care jucătorul se oprește din vorbit. Cartonașul la care echipa nu a reușit să răspundă rămâne la arbitru, care spune

care era răspunsul corect și are grijă ca acel cartonaș să nu fie dat altei echipe.

Jucătorul trece la loc în echipa sa și jucătorul care este la rând din echipa următoare vine alături de arbitru.

O rundă de joc durează până ce toți participanții au ieșit o dată în față. Jocul poate continua încă o rundă sau mai multe. La sfârșitul jocului fiecare echipă își numără cartonașele. Câștigă echipa care are cele mai multe cartonașe.

Variante de joc:

■ **cu Biblie** - jucătorul care vorbește se poate uita la textul din Biblie. Citirea textului se face după ce cronometrul a fost pornit.

■ **cu toate echipele** - toți jucătorii, din toate echipele, pot să răspundă la toate cartonașele. Cine răspunde corect primește cartonașul. La această variantă de joc este necesar ca arbitrul să aibă un ajutor care să țină cronometrul, să pornească jocul și să-l oprească, astfel încât arbitrul să fie atent numai la ce spune jucătorul care vorbește și la răspunsurile celorlalți.

■ **selectiv sau nu** - cartonașele pot fi luate doar dintr-o categorie, sau pot fi luate pe rând, câte unul din fiecare categorie sau pot fi luate dintr-o categorie indicată de jucător, de echipa acestuia sau chiar de echipa care urmează.