

# reguli de joc



În cutie aveți două seturi de cartonașe grupate astfel:

- ◆ roz - personaje din Noul Testament
- ◆ galben - personaje din Vechiul Testament

Pe spatele fiecărui cartonaș se află scris:

- ◆ numele unui personaj din Vechiul sau Noul Testament
- ◆ referința biblică a textului unde se amintește numele scris
- ◆ șase cuvinte „interzise“ care au legătură cu numele scris

Ideea 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 numele scris, fără a folosi vreunul din cele șase cuvinte, astfel încât echipa să poată deduce acest nume.

**A fost odată... un om** 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 **MARIA**. Jucătorul trebuie să vorbească despre acest oraș astfel încât coechipierii lui să-și dea seama despre ce personaj este vorba, cât mai repede. Nu are voie să folosească în expunerea sa cuvintele: **mamă, Isus, nuntă, minune, apă, vin** și nici cuvinte care fac parte din familiile de cuvinte ale acestor șase cuvinte interzise, de exemplu: *mămică, nuntaș, minunat, 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.
- ◆ dacă pe cartonaș sunt două cuvinte (de exemplu MARIA MAGDALENA) atunci echipa trebuie să ghicească ambele cuvinte, vorbitorul având voie să spună echipei că este vorba de două cuvinte.
- ◆ 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 noul nume. Arbitrul oprește cronometrul după două 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, dar în acest caz prezentarea cuvântului trebuie făcută în contextul aceluși text biblic. Excepție de la această cerință se poate face în cazul copiilor. 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.

■ **cuvinte obligatorii** - de data aceasta nu mai există cuvinte interzise, dimpotrivă, jucătorul este obligat să folosească în descriere toate cuvintele specificate pe cartonaș. La această variantă timpul acordat se scurtează.