



## Instrucțiuni de joc

*Biblia pe șevalet* este un joc deosebit de instructiv dar și antrenant. Jucătorii vor face cunoștință cu lucrările unor pictori care au transpus pe pânză scene și personaje întâlnite pe paginile Bibliei și în același timp vor acumula noi cunoștințe din Biblie, își vor dezvolta vocabularul și abilitatea de a vorbi în fața unui auditoriu.

Pentru a câștiga cât mai multe puncte jucătorii trebuie să privească cu atenție picturile și astfel își vor dezvolta nu doar spiritul de observație ci și deprinderea de a privi o lucrare de artă într-un mod analitic, făcând legătura între subiectul, ideea și mesajul acesteia și modul în care artistul le-a exprimat.

După un astfel de exercițiu – poate primul de acest gen – jucătorii vor privi cu alți ochi lucrările de artă și poate că astfel li se va stârni interesul pentru albumele, expozițiile sau muzeele de artă.

## ***La început...***

Conducătorul de joc (arbitrul) prezintă jocul și regulile sale, alegând una din variantele descrise mai jos. Apoi jucătorii se împart în mai multe echipe. fiecare echipă alegându-și un nume. Arbitrul face un tabel, pentru fiecare echipă existând câte o coloană, în capul căreia se scrie numele echipei.

## ***Reguli de joc***

### **Varianta 1**

Un jucător din prima echipă vine în fața echipei și ia un cartonaș din grămada de cartonașe amestecate și așezate cu fața în jos. Îl arată arbitrului care va căuta referințele tabloului respectiv în tabelul cu prezentarea tablourilor și cuvintele valoroase asociate lor.

Apoi arbitrul dă startul și pornește cronometrul pentru începerea expunerii. Jucătorul trebuie să povestească despre evenimentul sau personajul pictat încercând să se apropie cât mai mult de textul din Biblie.

Arbitrul trebuie să fie atent și bifează\* (cu creionul) cuvintele folosite de jucător care apar în lista de cuvinte din carnețel (sunt cuvinte din textul biblic). Fiecare cuvânt bifat este un punct pentru jucătorul respectiv.

La expirarea timpului stabilit (jumătate de minut sau un minut) arbitrul trece numărul de puncte câștigate de jucător în tabelul de scor.

Un jucător din următoarea echipă vine în față și astfel se continuă jocul până ce toți jucătorii au avut ocazia să prezinte câte un tablou.

Arbitrul face suma punctelor câștigate de fiecare echipă. Câștigă echipa care are cele mai multe puncte acumulate.

## **Varianta 2**

Toți jucătorii dintr-o echipă spun ceva despre fiecare tablou!

Arbitrul trage un cartonaș din teanc și îl dă echipei.

---

*\* Este bine ca arbitrul să folosească un creion, iar la sfârșitul jocului să se șteargă bifele pentru a putea folosi tabelul respectiv și cu alte ocazii. Dar puteți descărca exemplare suplimentare ale acestui tabel de pe pagina de web proBIsoft, la adresa [www.probisoft.ro/bibliapesevalet/cuvintevaloroase.pdf](http://www.probisoft.ro/bibliapesevalet/cuvintevaloroase.pdf).*

În ordinea în care sunt așezați, fiecare jucător spune câte o propoziție despre evenimentul sau personajul pictat. Dacă echipele sunt mici, după ce fiecare jucător al echipei a vorbit, primul jucător apoi următorul și așa mai departe vor continua să spună pe rând câte o propoziție până la expirarea timpului, încercând să acumuleze cât mai multe puncte.

Arbitrul va urmări ca jucătorii din echipă să vorbească un timp aproximativ egal.

### **Varianta 3**

Echipa trage un cartonaș cu o pictură și unul din jucătorii din echipă vine în față, unde arbitrul îi arată cuvintele din tabelul cu picturi și „cuvinte valoroase“. Acest jucător încearcă să-i ajute pe colegii lui să spună cuvintele care valorează puncte. Poate să deseneze și să mimeze dar nu are voie să spună nimic.

# ***Biblia pe șevalet* poate fi jucat și folosind tehnica jocurilor gen „tabu“**

## **Ce este un joc de tip „tabu“?**

Un jucător vorbește despre o anumită noțiune sau descrie un anumit personaj sau o anumită întâmplare fără a folosi cuvinte dintr-o listă de cuvinte „interzise“ („tabu“). Echipa trebuie să recunoască despre ce vorbește jucătorul.

## **Și deci...**

La *Biblia pe șevalet*, un jucător din echipă trage un cartonaș cu o pictură și fără a-l arăta echipei, vorbește pentru o perioadă limitată de timp în fața echipei sale despre subiectul picturii, fără a folosi cuvintele din tabelul de „cuvinte valoroase“ corespunzătoare picturii respective și fără a folosi cuvintele din titlul tabloului.

Echipa va trebui să recunoască subiectul tabloului respectiv și astfel câștigă un punct. Dacă cunoaște și pictorul, mai acumulează un punct.

Apoi urmează un jucător din altă echipă și tot așa până ce toți jucătorii au prezentat câte un tablou.