

Melyik történetből jöttem?

Bibliai történetkereső, történetépítő játék

Játékterv: Miklya Zsolt

Grafika: Ábrahám János

Tartalom

- 2×72 db játékkártya:
 - 72 ószövetségi történet
 - 72 újszövetségi történet
- szabályfüzet

Játékleírás

A játékkártyákon egy-egy bibliai történet kulcsszavai szerepelnek (a szabályleírásban kulcsszónak vagy szónak nevezzük a több tagú kifejezéseket is). Minden kártyán 9 kulcsszót találunk, a konkrét, tárgyias jelentéstől az elvontig, három nehézségi szint szerint csoportosítva:

1. konkrét, tárgyi
2. dinamikus, cselekvő
3. elvont, fogalmi

Például:

Az özönvíz vége – 1Mózes 8–9

- 1/a. holló
- 1/b. galamb
- 1/c. olajág

- 2/a. megfeneklett
- 2/b. nyüzsögjenek
- 2/c. oltárt épített

- 3/a. kedves illat
- 3/b. megáldotta
- 3/c. a szövetség jele

A történetek kitalálása során nemcsak a kártyán szereplő történetcím fogadható el, hanem a vele azonos tartalmú megfogalmazás is. Játék előtt érdemes a kártyapaklikat szűkíteni a játékosok bibliaismerete, illetve a célzott bibliai tematika alapján.

Játékszabályok

Szóra szó

Hány kulcsszóból találsz ki, hogy melyik történetről van szó? A soron következő játékos a kitaláló, az előtte lévő játékos az olvasó. A kitaláló húz egy kártyát, és odaadja az olvasónak.

A kitaláló kér egy kulcsszót, a kód megnevezésével. Pl.: 1/b. Az olvasó felolvassa. A kitaláló rákérdezhet a történetre, vagy kérhet új szót. Ha rákérdezett, de nem találta ki, újabb szót kell kérnie, és csak utána kérdezhet rá újra. Egy játékkörben csak háromszor kérdezhet rá a történetre, viszont annyi szót kérhet, amennyire szüksége van (akár mind a 9-et). A kitaláló annyi pontot kap, ahányadik szónál kitalálja a történetet. Ha pl. két kulcsszó után kitalálja, akkor 2 pontos a kísérlet. 10 pontos a kísérlet akkor, ha nem sikerül kitalálni 9 kulcsszóból vagy 3 tippelésből sem a történetet. Tehát minden sikertelen kísérlet 10 pontos. Pl. kikért a játékos 5 kulcsszót, de rákérdezett 3-szor, és nem találta ki a történetet. Nincs több lehetősége a rákérdezésre, ezért 10 pontot kap. Körönként az a győztes, aki a legkevesebb pontot kapja. Több körön keresztül a pontok összértéke dönt. Az egyszer már használt kártyákat újra játékba hozni nem lehet, akkor sem, ha nem találták ki a történetet.

Mozdulatra mozdulat

A játékosok párban vannak. Legalább két pár versenyez egymással. A párok egyik tagja a kitaláló, másik a mutogató. A mutogató húz egy kártyát, megnézi, és kiválaszt egy kulcsszót, amit a legjobban el tud mutogatni, illetve legjellemzőbbnek talál a történetre. Mozdulatokkal próbálja elmutogatni a társának. Ha sikerül, és megvan a szó, a társa rákérdezhet a történetre is. Ha ez alapján még nem találta ki a történetet, a mutogató elmutat egy új szót. Addig folytatják, míg sikerül kitalálni a történetet. (A kitalált kulcsszavakat érdemes leírni.) A másik pár hasonlóképpen folytatja. Cél: minél kevesebb kulcsszóból kitalálni a történetet. A győzelemhez tehát jó kulcsszó-választás, mutogatás és felismerés, illetve bibliaismeret is szükséges.

A játékban benne van az a veszély, hogy egy-egy akció, illetve a történet kitalálása nagyon hosszúra nyúlik. A mutogatást ezért időkorláthoz lehet kötni (pl. 2 perc után sikertelen). Egy-egy kulcsszó kitalálása után pedig érdemes váltani: ilyenkor másik páros következik, akkor is, ha még nem sikerült kitalálni a történetet. Amelyik páros kitalálta a történetet, az a következő körben új kártyát húzva folytathatja a játékot.

Történet-activity

A játékelállás hasonló, mint az előbbi esetben: párok versenyeznek egymással, a pár egyik tagja közvetít, a másik próbálja kitalálni az adott kulcsszót és a kulcsszavak alapján a történetet. (Kártyánként lehet közvetítőt és kitalálót váltani.) A szóközvetítés módja most háromféle lehet, a kártyák nehézségi szintjének megfelelően:

1. szint: rajzolni kell; beszéd és jelbeszéd, szám- és betűírás nélkül;
2. szint: mutogatni kell; beszéd és zajkeltés, tárgyakra való rámutatás nélkül;
3. szint: szóban kell körülírni; a keresett szó vagy annak részeinek kiejtése nélkül.

A kulcsszó/kifejezés a közvetítés során részekre tagolható, és külön-külön is közvetíthető. A körülírás esetében a kitalálandó történet címe, annak részei, vagy a történetre való konkrét utalás sem hangozhat el. Ez a játékosoktól önfegyelmet, és a vitás esetek eldöntésére játékvezetői felügyeletet igényel.

A játék menete minden egyéb vonatkozásban megegyezik a *Mozdulatra mozdulat* c. játékkal.

Történetben történet

Együtműködő változat:

A játékosok párban vannak, egy elbeszélő és egy kitaláló. Az elbeszélő húz egy kártyát, aminek a kulcsszavait beleépíti egy rövid kis történetbe, és elmondja a társának. Nem a bibliai történet kell elmondania, hanem bármilyen valós vagy elképzelt történetet, mesét. Az összes kulcsszót fel kell használnia, de a bibliai történet címe vagy a cím szavai nem szerepelhetnek

az elmondott történetben. A felhasznált szavakat toldalékkal láthatja el, illetve a toldalékokat megváltoztathatja. A kitaláló megpróbálja kitalálni, mely bibliai történet kulcsszavai rejtőznek a hallott történetben. Hármat találgathat. A másik pár hasonlóképpen folytatja. Több körön keresztül játszanak, a páros tagjai felváltva lesznek elbeszélők és kitalálók. A végén az a páros győz, akinek több történetet sikerült kitalálnia.

Harcos változat:

Az elbeszélő és a kitaláló nem együtt vannak, hanem egymás ellen játszanak. Az elbeszélő most is beépíti a kulcsszavakat egy új történetbe, de próbálja úgy elrejteni, hogy ezzel megnehezítse a kitaláló dolgát. Ennek ellenére valamennyi kulcsszót ki kell mondania. A kitaláló most is hármat találgathat. Az a játékos győz, akinek több történetet sikerült kitalálnia.

Akár csapatban is játszható, ahol egyvalaki az elbeszélő, a többiek a kitalálók. Az a játékos kap pontot, aki hamarabb kitalálja a történetet, majd a következő körben ő lesz az elbeszélő.

Szóadogató

A játékosok páronként játszanak, egyikük az adogató, a másik az elbeszélő. Az adogató húz egy kártyát, megmondja a bibliai történet címét, és kiválaszt egy kulcsszót. Az elbeszélőnek ezt bele kell építenie a kezdő mondatba, majd folytatni a történetet. Az adogató időnként mond egy új kulcsszót, aminek a következő mondatban szerepelnie kell. Akkor is, ha már elhangzott. Így a történet lehet, hogy furcsa kanyarokat vesz, de úgy kell végigmondani, hogy az adogató által megadott sorrendben hangozzanak el a kulcsszavak. Ez a teljesítmény nehezen mérhető, így nem is a versengés a lényeg, hanem a történetmesélés játékos izgalma. Ha mégis mérni szeretnénk, a játékvezető vagy zsűri pontozással értékelheti a teljesítményt: minden helyesen beillesztett szó 1 pont, a jó stílusú, jól elmondott történet plusz 1 pont, tehát max. 10 pont szerezhető egy alkalommal. (Itt a magasabb pontszám az értékeesebb.)

Történetmesélő tabuszavakkal

A történet kártyán található kulcsszavai most tabunak számítanak. A játékos húz egy kártyát, és rövid gondolkodás után úgy kell a történetet elmesélnie, hogy a tabuszavak nem szerepelhetnek benne. Azokat szinonimákkal, más nyelvi szerkezetekkel helyettesítheti, vagy körülírhatja. A melléte ülő játékos is figyel a kártyát, és jelzi, ha téveszt, vagyis kimond egy szót a kártyáról. Minden kimondott tabuszóért egy hibapontot kap a játékos.

A történetmondás folyamatoságára, stílusára is ügyelni kell, a tabuszavak megfelelő helyettesítése mellett ezt is értékelhetjük, ezért a játékvezető egy plusz pontot adhat. A következő játékos hasonlóképpen folytatja. Több körön keresztül játszanak, a végén az a játékos győz, akinek kevesebb hibapontja van.

Történetnyomozó

Egy ismeretlen bibliai történet nyomai szerepelnek a játékkártyán. (Ismert történetekkel ez a játékverzió nem működik.) A játékos a cím és a kulcsszavak segítségével próbáljon meg felépíteni egy lehetséges történetet, amibe a kulcsszavakat is be kell építenie. Nyomozása annál sikeresebb, minél jobban megközelíti a megoldása az eredetit. A végén a játékvezető vagy egy játékosárs mondja el vagy olvassa fel az eredeti történetet.

A nyomozás legtöbbször csapatmunka, ezért a játékosok párban vagy kiscsoportban is együttműködhetnek. Beszéljék meg az összefüggéseket a rendelkezésre álló információk alapján, majd építsenek fel együtt egy logikus történetet. A sikert itt is az eredeti történet minél jobb megközelítése jelenti.

Alkalmazási lehetőségek hittanórán:

Történet-ismerkedő

Szövegértő és -feldolgozó játék: A gyerekek még nem ismerik a kártyán szereplő bibliai történetet, kis csoportokban dolgoznak. Megkapják a kártyát, aminek kulcsszavait kell felfedezni a történetben. Az igehely alapján keressék meg és olvassák el a történetet a Bibliából. Megtalálják-e a kulcsszavakat? Milyen szövegösszefüggésben szerepelnek? Mit jelentenek az adott helyen? Milyen kulcsszavakat emelnének még ki a történetből? Készítsenek egy hasonló játékkártyát új kulcsszavakkal. Végül a csoportok hasonlítsák össze a kártyáikat.

Szóra szó

Motiváló és előkészítő játék: A hitoktató kiválaszt néhány szót a kártyáról, és körülírással vagy szinonimával bemutatja őket. A gyerekeknek ki kell találni, pontosan meg kell nevezni az adott szót. Ha sikerült, megerősítésül a hitoktató táblára tűzheti vagy kivetítheti a szavakat. Ezeket kell majd a gyerekeknek megfigyelni a történetben.

Mozdulatra mozdulat

Motiváló és előkészítő játék: Hasonló az előző kitalálós játékhoz, csak most mozdulatokkal kell bemutatni a kiválasztott szavakat, a mutogatók lehetnek gyerekek. A kitalált szavakat kell majd megfigyelni a történetben.

Történet-activity

Motiváló, előkészítő és szövegértést fejlesztő játék: A történet néhány kulcsszavát activity játéklehetőségekkel mutatja be a hitoktató a gyerekeknek, amivel felkelti és irányítja a figyelmet. A történetből a gyerekek is emeljenek ki kulcsszavakat, és mutassák be egymásnak. Így a játék során egy aktivizált szókészlet keletkezik a történetből.

Történetben történet

Szövegértést fejlesztő, alkalmazó játék: A gyerekek megismerik a történetet. Ha a hitoktató meséli, ügyeljen rá, hogy a kulcsszavak hangozzanak el. Majd valaki (egy jó mesélő gyerek vagy a hitoktató) a kártyán található kulcsszavakat beépíti egy másik történetbe. A többieknek fel kell fedezni a szavakat. Megtalálják-e mindet?

Ismétlő játékként is játszhatjuk a már ismert történetek kártyáival és szókészletével.

Szóadogató

Ismétlő-feldolgozó játék: A gyerekek párban játszanak, ahol a kulcsszavak random történetbe építésével építik fel újra a történetet. Mindez nemcsak a történet ismeretét, hanem nyelvi rugalmasságot, kreativitást is igényel, illetve ezt is fejleszti.

Történetmesélő

Ismétlő-feldolgozó játék: Egy vállalkozó gyerek húz vagy kap egy kártyát, és elolvassa a bibliai történet kulcsszavait. Rövid gondolkodás után el kell mesélnie a történetet úgy, hogy valamennyi kulcsszót helyes szövegösszefüggésben használja.

A gyerekek párban is játszhatnak, akár párhuzamosan egymás mellett. Húznak vagy kapnak

egy kártyát. Egyikük a kulcsszavak beépítésével meséli el társának a történetet. A társa szintén a történetet meséli el, de a kulcsszavak most tabunak számítanak. Tehát más szavakkal kell a történetet megfogalmaznia.

Történetnyomozó

Motiváló, előkészítő és feldolgozó játék: A történetnyomozás első lépéseként a cím és a kulcsszavak segítségével a gyerekek közösen alkotnak egy lehetséges történetet. Majd csoportmunkában megismerkednek a bibliai történettel, és megvizsgálják, mennyire hasonlít az ő történetükre, illetve mit jelentenek ott a kulcsszavak.

Történetek az Ószövetségből:

1. A világ teremtése – 1Mózes 1
2. Az ember teremtése – 1Mózes 1,26 – 2,7
3. Az Édenkertben – 1Mózes 2
4. A bűneset – 1Mózes 3
5. Nőé bárkája és az özönvíz – 1Mózes 6–7
6. Az özönvíz vége – 1 Mózes 8–9
7. Babel tornya – 1Mózes 11,1–9
8. Ábrahám elhívása – 1Mózes 11,26 – 12,9
9. Isten szövetséget köt Ábrahámmal – 1Mózes 17
10. Sodoma elpusztítása 1Mózes 18,16 – 19,29
11. Izsák születése 1Mózes 21,1–8
12. Ábrahám áldozata a Mórijjá hegyén – 1Mózes 22,1–19
13. Izsák feleségül veszi Rebekát – 1Mózes 24
14. Jákób és Ézsau – 1Mózes 25,19–34
15. Jákób csalással szerzi meg az apai áldást – 1Mózes 27
16. Jákób álma és fogadalma – 1Mózes 28
17. Jákób Lábánnál, Jákób házassága – 1Mózes 29,1 – 30,24
18. Jákób tusakodása, kibékülés Ézsauval – 1Mózes 32–33
19. József álmai – 1Mózes 37
20. Rabszolgából Egyiptom felügyelője – 1Mózes 39–40
21. József és testvérei – 1Mózes 42–45
22. Az egyiptomi szolgaság, Mózes gyermekkorra – 2Mózes 1,8 – 2,10
23. Mózes vétke és menekülése – 2Mózes 2,11–22
24. Az égő csipkebokor – 2Mózes 3 – 4
25. A tíz csapás – 2Mózes 7–11
26. Kivonulás Egyiptomból – 2Mózes 12
27. Átkelés a Vörös-tengeren – 2Mózes 13,17 – 14,31
28. Manna és fürjek – 2Mózes 16
29. Törvényadás a Sínai-hegyen, Tízparancsolat – 2Mózes 19–20
30. Az aranyborjú – 2Mózes 32
31. A tizenkét kém – 4Mózes 13–14
32. Bálám jövendölése – 4Mózes 22–24
33. A jerikói kémek és Ráháb – Józsué 2
34. Csodálatos átkelés a Jordánon – Józsué 3–4
35. Jerikó bevétele – Józsué 6
36. Debóra és Bárak legyőzi Siserát – Bírák 4

37. Gedeon győzelme – Bírák 6–7
38. Sámson házassága – Bírák 14
39. Sámson és Delila – Bírák 16
40. Naomi és Ruth – Ruth 1–4
41. Anna imádsága, Sámuel születése – 1Sámuel 1
42. Sámuel elhívása 1Sámuel 3
43. Saul, Izráel első királya – 1Sámuel 9–10
44. Saul bűne – 1Sámuel 15
45. Sámuel királlyá keni Dávidot – 1Sámuel 16,1–13
46. Dávid és Góliát – 1Sámuel 17
47. Saul Dávid életére tör, Dávid elmenekül – 1Sámuel 19
48. Dávid megkíméli Saul életét – 1Sámuel 24
49. Dávid Jeruzsálembe viteti a szövetség ládáját – 2Sámuel 6
50. Dávid és Betsabé – 2Sámuel 11–12
51. Absolon lázadása – 2Sámuel 15 19
52. Salamon bölcsessége – 1Királyok 3
53. Salamon felépíti a jeruzsálemi templomot – 1 Királyok 5,15 – 6,38
54. Sába királynője – 1Királyok 10,1–13
55. Az ország kettészakadása – 1Királyok 11,26 – 12,24
56. Illés a Kerit-patak mellett és Sareptában – 1Királyok 16,29 – 17,24
57. A Karmel-hegyi istenítélet – 1Királyok 18
58. Nábót szőlője – 1Királyok 21,1–16
59. Isten magához veszi Illést – 2Királyok 2,1–18
60. Elizeus csodái – 2Királyok 4,1–37
61. Elizeus meggyógyítja Naámánt – 2Királyok 5,1–19
62. Asszír támadás, Ezékiás imája – 2Királyok 18,13 – 19,37
63. Ezékiás betegsége és gyógyulása – 2Királyok 20,1–11
64. Jónás a halban és Ninivében – Jónás 1–4
65. Jósias és a megtalált törvénykönyv – 2Királyok 22
66. Jeremiás a fazekasnál – Jeremiás 18
67. A babiloniak elfoglalják Jeruzsálemet – 2Királyok 25
68. Dániel és társai a babiloni király udvarában – Dániel 1
69. Három férfi a tüzes kemencében – Dániel 3
70. Dániel az oroszlánok vermében – Dániel 6
71. Eszter királyné története – Eszter 2–7
72. Jeruzsálem újjáépítése – Nehémiás 1–6

Történetek az Újszövetségből:

1. Keresztelő János születésének ígérete – Lukács 1,5–25
2. Angyali üdvözlés – Lukács 1,26–38
3. Mária Erzsébetnél – Lukács 1,39–56
4. Keresztelő János születése – Lukács 1,57–80
5. Jézus születése – Lukács 2,1–7
6. A pásztorok imádják a Gyermekeket – Lukács 2,8–20
7. Jézus bemutatása a templomban, Simeon és Anna – Lukács 2,21–39
8. A napkeleti bölcsek – Máté 2,1–12

9. Menekülés Egyiptomba, a betlehemi gyermekgyilkosság – Máté 2,13–18
10. A tizenkét éves Jézus a templomban – Lukács 2,40–52
11. Keresztelő János – Máté 3,1–12 (Márk 1,2–8; Lukács 3,1–18)
12. János megkereszteli Jézust – Máté 3,13–17 (Márk 1,9–11; Lukács 3,21–22)
13. Jézus megkísértése a pusztában – Máté 4,1–11 (Márk 1,12–13; Lukács 4,1–13)
14. A csodálatos halfogás – Lukács 5,1–11
15. A kánai menyegző – János 2,1–11
16. A kősziklára és a homokra épített ház – Máté 7,24–27 (Lukács 6,47–49)
17. A béna meggyógyítása – Márk 2,1–12 (Máté 9,1–8; Lukács 5,17–26)
18. Jairus leányának feltámasztása – Márk 5,21–43 (Máté 9,18–26; Lukács 8,40–56)
19. Jézus meggyógyítja a százados szolgáját – Máté 8,5–13 (Lukács 7,1–10)
20. A naini ifjú feltámasztása – Lukács 7,11–17
21. A bűnös nő megkeni Jézus lábát – Lukács 7,36–50
22. A magvető – Máté 13,3–9.18–23 (Márk 4,3–9.14–20; Lukács 8,5–8.11–15)
23. A konkoly és a búza – Máté 13,24–30.36–43
24. Jézus lecsendesíti a tengert – Márk 4,35–41 (Máté 8,23–27; Lukács 8,22–25)
25. Ötezer ember megvendégelése – Máté 14,13–23 (Márk 6,30–46; Lukács 9,10–17; János 6,1–15)
26. Jézus a tengeren jár – Máté 14,24–36 (Márk 6,47–56; János 6,16–21)
27. Jézus megáldja a gyermekeket – Márk 10,13–16 (Máté 19,13–15; Lukács 18,15–17)
28. A jó pásztor – János 10,1–21
29. Az irgalmas samaritánus – Lukács 10,25–37
30. Márta és Mária – Lukács 10,38–42
31. A gonosz szolga példázata – Máté 18,21–35
32. A nagy vacsora – Lukács 14,15–24
33. Az elveszett juh – Lukács 15,1–7
34. Az elveszett dragma – Lukács 15,8–10
35. A tékozló fiú – Lukács 15,11–32
36. A tíz leprás meggyógyítása – Lukács 17,11–19
37. Lázár feltámasztása – János 11,1–46
38. A vak Bartimeus meggyógyítása – Márk 10,46–52 (Lukács 18,35–43)
39. Zákeus, a vámszedő – Lukács 19,1–10
40. Jézus bevonul Jeruzsálembe – Márk 11,1–11 (Máté 21,1–11; Lukács 19,29–44; János 12,12–19)
41. Az özvegyasszony két fillérje – Márk 12,41–44 (Lukács 21,1–4)
42. Jézus megkenetése Betániában – János 12,1–8 (Máté 26,6–13; Márk 14,3–9)
43. A tíz szűz – Máté 25,1–13
44. A lábmosás – János 13,1–20
45. Az utolsó vacsora – Márk 14,12–25 (Máté 26,17–29; Lukács 22,7–23; János 13,21–30)
46. A Gecsemáné-kertben – Lukács 22,39–46 (Máté 26,36–46; Márk 14,32–42)
47. Jézus elfogatása – Máté 26,47–56 (Márk 14,43–52; Lukács 22,47–53; János 18,1–11)
48. Jézus a nagytanács előtt – Máté 26,57–68 (Márk 14,53–65; Lukács 22,66–70; János 18,19–23)
49. Péter megtagadja Jézust – Máté 26,69–75 (Márk 14,66–72; Lukács 22,54–62)
50. Jézus Pilátus előtt, Jézus és Barabbás – Máté 27,11–26 (Márk 15,2–15; Lukács 23,1–5.17–25; János 18,33–40; 19,4–16)
51. Jézus kereszthalála – Márk 15,20–41 (Máté 27,31–56; Lukács 23,26–49; János 19,16–

30)

52. Jézus temetése – Márk 15,42–47; János 19,38–42 (Máté 27,57–61; Lukács 23,50–55)
53. Jézus feltámadása – Máté 28,1–10 (Márk 16,1–11; Lukács 24,1–12; János 20,1–18)
54. Az emmausi tanítványok – Lukács 24,13–35
55. Jézus megjelenik Tamásnak – János 20,24–29
56. Péter találkozása a feltámadt Jézussal – János 21,12–19
57. Jézus mennybemenetele – ApCsel 1,4–14 (Márk 16,19–20; Lukács 24,50–53)
58. A Szentlélek kitöltetése – ApCsel 2,1–13
59. A sánta meggyógyítása az Ékes-kapuban – ApCsel 3,1–10
60. Az apostolok fogsága és szabadulása – ApCsel 5,17–32.40–42
61. István elfogása és megkövezése – ApCsel 6,8–15; 7,54–60
62. Fülöp és az etióp kincstárnok – ApCsel 8,26–40
63. Pál apostol megtérése – ApCsel 9,1–30
64. Péter Joppében, Tábita meggyógyítása – ApCsel 9,36–42
65. Kornéliusz és Péter látomása – ApCsel 10
66. Péter megszabadul a börtönből – ApCsel 12,6–19
67. Pál meggyógyít egy sántát Lisztrában – ApCsel 14,8–20
68. Pál Filippiben – ApCsel 16,11–40
69. Pál beszéde Athénben – ApCsel 17,16–34
70. Pál Efezusban – ApCsel 19,23–40
71. Pál Jeruzsálemben – ApCsel 21,17 – 22,30
72. Vihar és hajótörés – ApCsel 27,1–44