

PARAKLETOS
JÁTÉKOK®



4-10
éveseknek



1-6 játékos



10-20 perc

CSODA DOLGOK

JÉZUS CSODÁI

JÁTÉKSZABÁLYOK



A játék tartalma: 6 db nagy történetlap, 36 db kis kártya (15 pár + 6 db), játékszabály

A játékban szereplő történetek és a hozzájuk tartozó kártyák:



A nagy halfogás

Lukács 5,1–11

háló, hal, kutya,
gránátalma, evező, tál



Jairus lányának feltámasztása

Márk 5,21–24.35–43

serleg, gránátalma, takaró,
tányér, vánkos, oszlop



Ötezer ember megvendéglése

Máté 14,13–21

kenyér, hal, fa, sirály,
gyékényszőnyeg, takaró



A vihar lecsendesítése

Márk 4,35–41

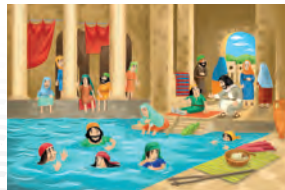
villám, sirály, vánkos,
tarisznya, korszó, evező



A vak Bartimeus gyógyítása

Márk 10,46–52

penz, mankó, tarisznya,
tányér, kutya, fa



Gyógyítás a Betesda-tónál

János 5,1–9

medence, mankó, tál,
gyékényszőnyeg, korszó,
oszlop

A háló, kenyér, pénz, serleg, villám, medence kis kártyákból 1-1 db, a többiből 2-2 db található a játékban.

A TÖRTÉNETLAPOK ÉS KIS KÁRTYÁK PÁROSÍTÁSA



- Több szabályban szerepel, hogy a történetlapokhoz kell a 6 kis kártyát összegyűjteni. Ilyenkor a kis kártyákat a történetlap mellé gyűjtjük, mert ha ráteszszük a képre, akkor letakarhat fontos képrészleteket. Másrészt így sokkal jobban látható, hogy hány kártyát gyűjtöttünk már össze.
- Egy történetlaphoz nem lehet két azonos kártyát illeszteni, akkor sem, ha abból a dologból/állatból több is van a képen. Például: ha már valaki hozzárakta a **korsó** kártyát a *Gyógyítás a Betesda-tónál* történetlaphoz, akkor a másik **korsó** kártyát már csak *A vihar lecsendesítése* laphoz lehet hozzátenni.
- Minden két történet között egy és csak egy azonos képrészlet van.

JÁTÉKSZABÁLYOK

FOGYASZTÓ BÖNGÉSZŐ

– Ismerkedő játék a legkisebbeknek

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap, 36 db kártya

Játékosok száma: 2-6

A történetlapokat letesszük az asztalra, hogy minden játékos jól lássa, és legyen mellettük hely a kis kártyák lepakolására. A kis kártyákat szétosztjuk a játékosok között úgy, hogy mindenki azonos számú kártyát kapjon. Ha marad ki kártya, azokat félretesszük. Ha egész kicsikkel játszunk, először elegendő, ha csak 4-5 kártyát kap mindenki.

A játékosok feladata, hogy megkeressék a náluk lévő kártyán szereplő képrészleteket a történetlapokon. A játékosok egyszerre játszanak, böngészik a képeket és keresgélnek. Aki megtalálja valamelyiket, a kis kártyáját leteszi a történetlap mellé. Az győz, akinek hamarabb elfogynak a kártyái.

MEMÓRIAJÁTÉK

Szükséges játékelemek:

15 pár kártya. A maradék 6 egyedi kártyát (háló, kenyér, pénz, serleg, villám, medence) tegyük félre.

Játékosok száma: 2-6

A hagyományos memóriajáték szabályai szerint játszunk.

A kártyákat összekeverve, képpel lefelé kirakjuk az asztalra. A kezdő játékos megfordít két kártyát, úgy, hogy mindenki jól lássa. Ha a kártyák nem egymáshoz tartozó párok, mindkettőt visszafordítja, és a következő játékos forogtat. Ha párt talál, kiveszi magának, és újabb két kártyát fordíthat meg. A soron következő játékos hasonlóan folytatja. A játék akkor fejeződik be, amikor minden kártyapár gazdára talál. Az a győztes, aki a legtöbb párt találta meg.

BÖNGÉSZŐ MEMÓRIA

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap, 36 db kártya

Játékosok száma: 2, 3 vagy 6

A kis kártyákat összekeverve, lefordítva az asztalra tesszük. Mindenki kap a bibliai történetlapokból 1, 2 vagy 3 darabot. A memóriajátékhoz hasonlóan játszunk, de most mindenki csak a saját történeteihez tartozó 6 kis képet próbálja megszerezni. Sorban mindenki megfordít egy kártyát az asztalon, úgy, hogy mindenki jól láthassa. Ha az ő történeteihez tartozik, felveszi, ha nem, lefordítja. Ha jót fordított, jutalmul még egyszer fordíthat. A következő játékos hasonlóan folytatja a játékot. Akinek először sikerül a 6 kártyát összegyűjtenie minden történetéhez, az a győztes.

VILLÁMBÖNGÉSZŐ

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap, 36 db kártya

Játékosok száma: 2, 3 vagy 6

Böngészős gyorsasági játék, játékvezetővel játszunk.

A történetlapokat szétosztjuk a játékosok között. A játékvezető a kis kártyákat összekeverve kézbe veszi, és képpel felfelé leteszi az asztalra hármat, egymástól kicsit távolabb. Most is mindenki a saját történetéhez tartozó képeket próbálja megszerezni. Aki felismer a letett kártyák között olyat, ami az ő történetéhez tartozik, villámgyorsan rácsap, és felveszi. Itt nagyon figyelmesnek kell lenni, hiszen ugyanaz a kis kép két történethez is tartozhat. A játékvezető a felvett lapok helyett folyamatosan teszi le az újabb lapokat, úgy, hogy 3-nál több ne legyen letéve. Akinek először sikerül a 6 kártyát

összegyűjtenie minden történetéhez, az a győztes. Aki olyan kártyára csap le, ami nem az övé, azt vissza kell tennie az asztalra. Villámgyors, pörgős játék!

Nehezebb változat: A játékvezető nem egymás mellé teszi a kis kártyákat, hanem csak egy kártyát tesz le, és kicsi várakozás után, ha nem veszi el senki, annak a tetejére teszi a következőt. Ha elfogyott a kezéből a kártya, akkor a „benntagadt” kártyákat újra kézbe veszi, és ezzel a paklival kezdi újra a lepakolást.

Hallás utáni változat: A játékvezető sorban felvesz egyet a kis kártyákból, de nem mutatja meg a játékosoknak, hanem kimondja a rajta lévő tárgy/állat nevét. Aki felismeri a történetlapján az adott dolgot, azt mondja: Kérem! – és megkapja a kártyát. Ha senki nem kéri, akkor kicsi várakozás után a játékvezető félre teszi a kártyát. Ha valaki tévesen kér egy

kártyát, a játékvezető azt is félre teszi. Ha elfogytak a kártyák, akkor a „benntagadt” kártyákat újra kézbe veszi, és ezzel a paklival kezdi újra a dolgok megnevezését.



CSEREBERE-BÖNGÉSZŐ

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap, 36 db kártya

Játékosok száma: 6

Minden játékos húz egy történetlapot és az összekevert lefordított kártyákból 6 darabot. A kártyáit mindenki leteszi maga elé képpel fölfelé, hogy a többiek is lássák. A játék célja most is az, hogy a játékos mielőbb megszerezze a saját történetéhez tartozó 6 kis kártyát.

A játékosok sorban egymás után következnak, és minden körben egy akciót végezhetnek el az alábbiak közül:

1. Letesz – Ha van a meglévő kártyái között a saját történetéhez tartozó, azt a történetlapja mellé illeszti.
2. Dob – Egy kártyáját beteszi középre, képpel felfelé.
3. Felhúz – Ha a közepen lévő kártyák közül van, ami neki megfelelő, azt felhúzza, és a történetlapjához teszi.

4. Cserél – Ha van olyan kártyája, amire nem lesz szüksége, és lát olyan kártyát közepen vagy egy másik játékosnál, amire szüksége van, akkor kicseréli a két kártyát, és a kapott kártyát odateszi a történetlapjához. A cserébe a társának is bele kell egyeznie.

Az a játékos győz, akinek hamarabb sikerül összegyűjteni a saját történetéhez tartozó 6 kis kártyát.

TÖRTÉNETPÁROK

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap, 15 kártyapár egyike fele.

Játékosok száma: 2-3

A kis kártyákat páronként szétválogatjuk, csak az egyik felükre lesz szükség. A párok másik felét és a maradék 6 egyedi kártyát (háló, kenyér, pénz, serleg, villám, medence) tegyük félre. Játékvezetővel játszunk.

A történetlapokat letesszük az asztalra úgy, hogy minden játékos min-

den képet jól lásson és elérjen. A játékosok feladata, hogy megtalálják a történetlapok közös képrészleteit. Minden két történetlap között csak egy egyezés van!

A játékvezető kezébe veszi a 15 kártyát, és egyet letesz az asztalra képpel fölfelé. A játékosok egyszerre játszanak és keresgélnek, hogy melyik két történetlapon található a kis kártyán lévő képrészlet. Aki megtalálja, felkiált: Megvan! – és két mutatóujjával rámutat a két történetlapra. Ha helyes volt a választása, megkapja a kis kártyát, ha nem, a játékvezető félreteszi azt. A játékvezető mindaddig pakolgatja le a kis kártyákat (a bennragadtakat is újra), míg mindet meg nem találják. Az győz, akinek több kártyát sikerül összegyűjtenie.

Egyszemélyes változat:

A játékos maga fordít meg egy kártyát, és keresi a hozzá tartozó két történetet, majd újabb kis kártyát fordít. Cél: minél rövidebb idő alatt megtalálni az összeset.

ÚTVONALTERVEZŐ GYŰJTÖGETŐ

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap, 36 db kártya

Játékosok száma: 2-6

Szükség lesz még 1 db dobókockára és 6 db játékbábura, amit akár színes gombokkal is helyettesíthetünk.

Előkészület: Ehhez a játékhoz szükség van egy házilag elkészítendő táblára is, amire a 36 kis kártyát képpel fölfelé kipakoljuk. 6×6-os szabályos sorokba-oszlopokba kell kirakni a kártyákat.

Miután kipakoltuk a kis kártyákat, mindenki leteszi a bábuját egy kártyára. Ezután mindenki húz egy történetlapot. A játékosoknak a táblán a kockadobás szerint lépegetve kell eljutniuk ahhoz a 6 kis kártyához, ami a történetükhöz tartozik, és azokat felvenni. (Ezért kell a tábla, hogy ne maradjon lyuk a felvett kártyák helyén.) A legfiatalabb játékos

kezd, gurít, és dobását lelépi. Minden irányban léphet, vízszintesen, függőlegesen, átlósan is, és lépés közben kanyarodhat is. Ugyanígy, ha a tábla széléhez jut, ott be kell kanyarodnia. Nem kell pontos dobás, hogy a keresett kis kártyára lépjen. Minden keresett kártyán meg kell állni, és csak a következő körben, egy újabb dobással mehet tovább. A játékosok sorban következnek, dobnak, lépnek, és ha elértek egy szükséges kártyához, azt felveszik. Az a játékos győztese, aki legelőször összegyűjti a történetéhez tartozó 6 kártyát. Érdeemes előre átgondolni, megtervezni az útvonalat, hogy minél kevesebb lépésből elérhető legyen az összes keresett kártya.

Nehezebb változat:

Ebben a változatban a játékos mindig lelépheti az összes dobott pontját, akkor is, ha közben elért egy keresett kártyát. A kártya felvétele után folytathatja az útját a maradék dobáspontok lelépésével. Így sze-

rencsés esetben akár 2 kártyát is fel tud venni egy dobással. Például 5-öt dobott, kettő távolságra van egy kép, felveszi, és utána még lép 3-at.

PÁROS VILLÁMGYŰJTÖGETŐ

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap és 36 db kártya

Játékosok száma: 2

Kitesszük a történetlapokat az asztalra, hogy mindkét játékos jól lássa, és legyen mellettük hely a kis kártyák lepakolására. Célszerű a két játékosnak egymás mellett ülnie. A kis kártyákat a dobozban képpel lefelé összekeverjük. Mindketten húznak 3 kártyát, majd egyszerre felfordítják, és keresni kezdik a kis kártyán lévő képet a történetlapokon. Aki megtalálja, hozzáilleszti a kártyáját. Akinek sikerül letennie mindhárom kártyáját, azonnal azt mondja: Megvan! Ekkor megkapja az összes megtalált kártyát, azokat is, amiket a társa tett le. Amit nem sikerült megtalálni,

az visszakerül a dobozba képpel lefelé, és újra megkeverik. Újra húznak 3-3 kártyát, és újabb kör következik. Mindaddig folytatják, amíg van anynyi kártya, hogy mindketten tudnak 3-at húzni. Ha már nincs elég kártya, összeszámolják, ki mennyit gyűjtött össze. Az győz, akinek több kártyája lesz.



KÉPES TÖRTÉNETMESÉLŐ

Szükséges játékelemek:

6 db történetlap, 36 db kártya

Előkészület: Valamelyik korábban ismertetett játékot végigjátszva, vagy csak „úgy”, tét nélkül egymáshoz illesztjük az összetartozó történetlapokat és képkártyákat. Minden játékosnak jusson 1 vagy 2, kártyákkal egymáshoz illesztett történetlap. 4-5 játékos esetén a kimaradó történetlapokat és kártyákat félretesszük.

Játékosok száma: 3-6

A játékosok figyeljék meg alaposan a történetlapon látható szereplőket, dolgokat, cselekvéseket. Meséljenek el egy történetet a képhez kapcsolódva úgy, hogy a kártyákon szereplő dolgok, állatok, növények neve kerüljön be a történetbe. Amikor a kártyán szereplő neve elhangzik, a kártyát be lehet tenni középre, így követhető, hogy minden kártyáját beépítette-e már a játékos a történetbe.

Szabad változat: Az elmesélt történet szabadon alakítható, nem kell a bibliai történethez ragaszkodni. Ez a játékváltozat alkalmazható akkor, ha a gyerekek még nem ismerik a bibliai történeteket. Vagy már elég jól ismerik, és szeretnék, ha egy kicsit másképp látnák ugyanazt a helyzetet. Ebben az esetben a történetmesélés tétje az, hogy felfedezzük, mennyi történet rejtőzhet egy-egy látható helyzet mögött. A szabad történetmesélés kapcsolódhat a bibliai korhoz, vagy lehet teljesen fantáziaalapú is.

Kötött változat: Ebben a változatban a bibliai történetet kell elmesélni, de a képen látható élethelyzet alapján, a kiemelt dolgok neveinek szövegbe illesztésével. Tehát a megismert történetet építik újra a gyerekek saját szöveg alkotásával, a kiemelt szavak beépítésével. Mindkét változat hittanórai és spon-tán alkalmazású is lehet.

A JÁTÉKBAN SZEREPLŐ BIBLIAI TÖRTÉNETEK

A NAGY HALFOGÁS

Lukács 5,1–11

Amikor egyszer a sokaság Jézus-hoz tódult, és hallgatta Isten igéjét, ő a Genezáreti-tó partján állt. Meglátott két hajót, amely a part mentén vesztegelt; a halászok éppen kiszálltak belőlük, és hálóikat moszták. Beszállt az egyik hajóba, amelyik Simoné volt, és megkérte, hogy vigye őt egy kissé beljebb a parttól, azután leült, és a hajóból tanította a sokaságot.

Miután abbahagyta a beszédet, ezt mondta Simonnak: Evezz a mélyre, és vessétek ki hálóitokat fogásra! Simon így felelt: Mester, egész éjszaka fáradoztunk ugyan, mégsem fogtunk semmit, de a te szavadra mégis kivetem a hálókat. Amikor ezt megtették, olyan sok halat kerítettek be, hogy szakadoztak a hálóik; ezért intettek társaiknak, akik a másik ha-

jóban voltak, hogy jöjjenek, és segítsenek nekik. Azok pedig odamentek, és annyira megtöltötték mind a két hajót, hogy majdnem elsüllyedtek. Simon Péter ezt látva leborult Jézus lába elé, és így szólt: Menj el tőlem, mert bűnös ember vagyok, Uram! A halfogás miatt ugyanis nagy félelem fogta el őt és mindazokat, akik vele voltak; de ugyanígy Jakabot és Jánost is, Zebedeus fiait, akik Simon társai voltak. Jézus akkor így szólt Simonhoz: Ne félj, ezentúl emberhalász leszel!

Erre kivonták a hajókat a partra, és mindent otthagya követték őt.

A VIHAR LECSENDESÍTÉSE

Márk 4,35–41

Ugyanezen a napon, amikor este lett, így szólt hozzájuk: Menjünk át a túlsó partra! Ők pedig otthagya

a sokaságot, csatlakoztak hozzá, minthogy ő már a hajóban volt; de más hajók is követték őt. Ekkor nagy szélvihar támadt, és a hullámok becsaptak a hajóba, úgyhogy az már kezdett megtelni. Ő pedig a hajó hátsó részében a vánkoson aludt. Ekkor felébresztették, és így szóltak hozzá: Mester, nem törődsz azzal, hogy elveszünk?

Ő pedig felkelt, ráparancsolt a szélre, és azt mondta a tengernek: Hallgass el, némulj meg!

És elült a vihar, és nagy csendesség lett.

Akkor ezt mondta nekik:

Miért féltetek ennyire? Még mindig nincs hitetek?

Nagy félelem fogta el őket, és így szóltak egymáshoz: Ki ez, hogy a szél is, a tenger is engedelmeskedik neki?



ÖTEZER EMBER MEGVENDÉGELÉSE

Máté 14,13–21

Amikor meghallotta ezt Jézus, eltávozott onnan hajón egy lakatlan helyre egyedül. Amikor meghallotta ezt a sokaság, gyalog követte őt a városokból. Amikor Jézus kiszállt, és meglátta a nagy sokaságot, megszánta őket, és meggyógyította betegeiket.

Amikor esteledett, odamentek hozzá tanítványai, és ezt mondták: Lakatlan ez a hely, és későre jár. Bocsásd el a sokaságot, hogy menjenek a falvakba, és vegyenek élelmet maguknak. Jézus azonban ezt mondta nekik: Nem kell elmenniük: ti adjatok nekik enni! Ők így válaszoltak: Nincs itt egyebünk, csak öt kenyereünk és két halunk. Ő pedig ezt mondta: Hozzátok nekem ide azokat! Ekkor megparancsolta a sokaságnak, hogy telepedjenek le a fűre, azután vette az öt kenyeret és a két halat, feltekintett az égre, megál-

dotta és megtörte a kenyereket, és a tanítványoknak adta, a tanítványok pedig a sokaságnak.

Miután valamennyien ettek és jóllaktak, összeszedték a maradék darabokat, tizenkét tele kosárral. Aki pedig evett, mintegy ötezer férfi volt, az asszonyokat és a gyermekeket nem számítva.

JAIRUS LÁNYÁNAK FELTÁMASZTÁSA

Márk 5,21–24.35–43

Amikor Jézus ismét átkelt hajón a túlsó partra, nagy sokaság sereglett köré, ő pedig a tenger partján maradt. Akkor jött egy zsinagógai előljáró, név szerint Jairus, aki meglátva őt, lába elé borult, és esedezve kérte: A kislányom halálán van, jöjj, tedd rá a kezed, hogy meggyógyuljon, és életben maradjon. Jézus ekkor el-

indult vele. A nagy sokaság követte őt, és tolongott körülötte...

Még beszélt Jézus, amikor emberek érkeztek a zsinagógai előljáró házától, és ezt mondták: Leányod meghalt. Miért fárasztod még a Mestert? Jézus is meghallotta, amit mondtak, és így szólt a zsinagógai előljáróhoz: Ne félj, csak higgy! És senkinek sem engedte



meg, hogy vele menjen, csak Péternek, Jakabnak és Jánosnak, Jakab testvérének. Amikor megérkeztek a zsinagógai előljáró házához, látva a zűrzavart, a hangosan sírókat és jajgatókat, bement, és így szólt hozzájuk: Miért csináltok ilyen zűrzavart, és miért sírtok? A gyermek nem halt meg, csak alszik. Erre ki-nevették; de ő mindenkit kiküldve maga mellé vette a gyermek apját, anyját és a vele lévőket, és bement oda, ahol a gyermek feküdt. Majd megfogva a gyermek kezét, ezt mondta neki: Talitha kúmi!, ami azt jelenti: Leányka, neked mondom, kelj fel! A leányka pedig azonnal felkelt és járt, mert tizenkét éves volt már. Azok pedig azt sem tudták, hova legyenek a nagy ámulattól. Jézus azonban szigorúan meghagyta nekik, hogy ezt senki meg ne tudja; azután szólt, hogy adjanak enni a leánykának.

A VAK BARTIMEUS MEGGYÓGYÍTÁSA

Márk 10,46–52

Azután Jerikóba értek, és amikor Jézus tanítványaival és nagy sokasággal kifelé ment Jerikóból, egy vak koldus, Bartimeus, Timeus fia ült az út mellett. Amikor meghallotta, hogy a názáreti Jézus az, így kiáltott fel: Dávid Fia, Jézus, könyörülj rajtam! Többen is rászóltak, hogy hallgasson, ő azonban annál inkább kiáltozott: Dávid Fia, könyörülj rajtam! Jézus megállt, és ezt mondta: Hívjátok ide! Odahívták a vakot, és ezt mondták neki: Bízzál! Kelj fel! Hív téged! Ő pedig ledobta felsőruháját, felugrott, és odament Jézushoz. Jézus megkérdezte tőle: Mit akarsz, mit tegyek veled? A vak ezt mondta: Mester, hogy újra lássak. Jézus pedig így szólt hozzá: Menj el, a te hited megtartott téged. És azonnal visszanyerte látását, és követte őt az úton.

GYÓGYÍTÁS A BETESDA-TÓNÁL

János 5,1–9

Jeruzsálemben a Juh-kapunál van egy medence, amelyet héberül Betesdának neveznek. Ennek öt oszlopcsarnoka van. A betegek, vakok, sánták, sorvadásosak tömege feküdt ezekben, és várták a víz megmozdulását. Mert az Úr angyala időnként leszállt a medencére, és felkavarta a vizet: aki elsőnek lépett bele a víz felkavarása után, egészséges lett, bármilyen betegségben is szenvedett. Volt ott egy ember, aki harmincnyolc éve szenvedett betegségében. Amikor látta Jézus, hogy ott fekszik, és megtudta, hogy már milyen hosszú ideje, megkérdezte tőle: Akarsz-e meggyógyulni? A beteg így válaszolt neki: Uram, nincs emberem, hogy amint felkavarodik a víz, beemeljen a medencébe. Amíg én odaérek, más lép be előttem. Jézus ezt mondta neki: Kelj fel, vedd az ágyadat, és járj! És azonnal meggyógyult ez az ember, felvette az ágyát, és járt.



Böngéssz végig a **Tóparti és Városszéli meséket** is, így még jobban megismerheted ezeket a bibliai történeteket.



Játékterv © Damásdiné Judit, 2020
Grafika © Kelemen Czakó Rita, 2020
Design © Ábrahám János, Raster Stúdió, 2020
Kiadja a Parakletos Könyvesház
Telefon: 76/463-106 • Mobil: +36 30/331-32-84
E-mail: parakletoskonyveshaz@gmail.com
Webbolt: www.parakletos.hu • www.konyves.hu