

# Mózes útjai

Történetmesélő Biblia-kvartett

*8-12 éveseknek*



*Játékterv, szöveg: Miklya Zsolt*

*Grafika: Vajda Melinda*

## Tartalom:

$8 \times 4 = 32$  kvartettkártya két fő szempont szerinti csoportosításban, plusz 4 különleges „Veletek vagyok” lap (röviden: Veletek-lap), ami az Isteni jelenlétet jelképezi. A kvartettkártyákon a bal felső sarokban elhelyezett számok az egyik szempont szerint, a jobb felső sarokban elhelyezett betűjelek a másik szempont szerint segítenek a csoportosításban.


1	Sifrá és Púá	A
---	--------------	---



**1: Személyek I.**  
A két bába a szüléseket vezette le a zsidók között.

**A: A kegyetlen fáraó (3)**  
A bábák parancsot kaptak: öljék meg az újszülött fiúkat. De életben hagyták őket.

5	harci kocsi	E
---	-------------	---



**5: Tárgyak I.**  
Lovak vontatta kétkerekű gyors harci jármű, az ókor félelmetes harci eszköze.

**E: Átkelés a Vörös-tengeren (1)**  
Izrael népe kivonult Egyiptomból, de a fáraó üldözőbe vette őket. 600 harci kocsival indult utánuk.

## *Szereplők, történetelemek szerint:*

### Személyek:

1. fáraó – fáraó lánya – Sifrá és Púá – Amrám és Jókebed
2. Mózes – Áron – Mirjám – Cippóra
3. Jetró – Becalél és Oholiáb – Józsué és Káleb – Bálám

### Lakóhelyek, építmények, használati és szent tárgyak:

4. fáraó trónterme – épülő raktárváros – tengeri út – pusztai sáttortábor
5. aranyborjú – szent sátor – ajtó páskabarány vérével – harci kocsi
6. gyékénykosár – kígyóvá váló bot – kézi dob – kőtáblák

### Állatok, növények, élőhelyek:

7. nílusi krokodil – békák és sáskák – fürjek – Bálám szamara
8. sás a Nílus partján – égő csipkeborkor a Hórebnél – sziklából fakadó forrás – kánaáni gyümölcsök

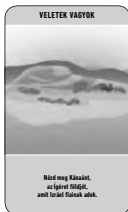
## *Mózes története szerint:*

- A. A kegyetlen fáraó: fáraó – épülő raktárváros – Sifrá és Púá – nílusi krokodil
- B. Mózes születése: Amrám és Jókebed – gyékénykosár – sás a Nílus partján – fáraó lánya
- C. Mózes a pusztában: Mózes – Cippóra – égő csipkebokor a Hórebnél – kígyóvá váló bot
- D. Szabadulás Egyiptomból: Áron – fáraó trónterme – békák és sáskák – ajtó páskabárány vérével
- E. Átkelés a Vörös-tengeren: harci kocsi – tengeri út – Mirjám – kézi dob
- F. Pusztai vándorlás: pusztai sátor-tábor – fürjek – sziklából fakadó forrás – Jetró
- G. A Hóreb hegyénél: kőtáblák – aranyborjú – szent sátor – Becalél és Oholiáb

## H. Kánaán közelében: kánaáni gyümölcsök – Józsué és Káleb – Bálám számára – Bálám

### „Veletek vagyok” lapok:

- Tűz lángja, tűzoszlop
- felhőoszlop
- sasszárnyak
- Kánaán, az Ígéret földje



# Játékszabályok

## *1. Egyszerű kvartett (2-4 fő)*

Minden játékos 6-6 lapot kap, a többi egy csomóban lefordítva középre helyezük. A játékosok innen húznak sorban egymás után, amíg el nem fogy a kártyacsomó. A játék elején eldöntjük, melyik szempont szerint játszunk. Ha személyeket, tárgyakat, élőlényeket gyűjtünk, akkor a kártya bal felső sarkában lévő számokat fogjuk figyelni. Ha történeteket gyűjtünk, akkor a jobb felső sarokban lévő betűk segítenek.

Akinek összegyűlik négy egyforma jelű kártyája, leteszi maga elé az asztalra. (Ezt kötelező megtennie, amikor rá kerül a sor.) Ha rögtön kvartettet osztottak neki, azzal kezdi a játékot, hogy lerakja, majd húz egy új lapot. Ha a kártyacsomóból való húzással

gyűlik ki egy kvartett, rögtön a húzás után leteheti. Veletek-lappal (akár többel is) a hiányos kvartett kipótolható és szintén lerakható (ez nem kötelező). A már asztalra helyezett kvartettből a Veletek-lap kicserélhető a hiányzó kártyalappal, ha később a játékoshoz kerül. Veletek-lap hozzátételével kvintett (öt lap) is letehető, ami egy teljes kvartettet és egy Veletek-lapot jelent. A kvintett erősebb a kvartettnél, a számolásnál többet ér. A lerakott kvintettből a következő körtől a Veletek-lap már nem vehető ki.

Ha a kártyacsomó elfogyott, egymástól kérnek lapokat a játékosok. Bárkitől lehet kérni lapot, és bármelyik sorozatból, ami még nincs lerakva. (A sorozat neve a kép alatt vastag betűkkel kiemelve olvasható.) Veletek-lapot kérni nem lehet. Ha a kérdezett játékosnál van a kért lap, oda kell adnia, majd a kérdező újat kérhet, amíg nem téveszt, illetve

amíg le nem rakott egy új kvartettet. Ekkor a körben következő játékos kéri lapot valakitől.

A játéknak akkor van vége, ha a nyolc kvartett (vagy kvintett) ki van rakva. Egy kvartett egy pontot, egy kvintett két pontot ér. A játék végén fel lehet olvasni minden kvartett és kvintett mesélő szövegeit. Így a számadást a bibliai ismeretek is megerősítik.

## ***2. Kombinált kvartett (2-4 fő)***

Az alapszabályok ugyanazok, mint az előbb. Annyi a különbség, hogy most mindkét szempont szerint gyűjthetők a sorozatok. Tehát lerakhat valaki egy személy-kvartettet (számjel) és egy történet-kvartettet (betűjel) is, attól függően, hogy milyen a lapjárás. Sőt, kereszteződve is kirakhat



két kvartettet, ha van egy közös lap, ami a két sorozatot összeköti. (Pl. az 1-es személy-kvartett és a B-s Mózes születése kvartett, aminek közös lapja a fáraó lánya, itt kereszteződik a két kvartett.) A Veletek-lapok is hasonlóan használhatók, és kereszteződő ponton is elhelyezhetők. A játéknak akkor van vége, amikor a kézben maradt lapok már semmilyen variációban nem rakhatók le.

Számlálásnál a következő lehetőségek adódhatnak:

- egy kvartett: egy pont,
- egy kvintett: két pont,
- két kereszteződő kvartett: három pont,
- egy-egy kereszteződő kvartett és kvintett: négy pont,
- két kereszteződő kvintett: öt pont.

### 3. *Történetmesélő Biblia-kirakó* (1-6 fős)

A játékot egyetlen személy, de egy kis csoport is játszhatja, körbeülve az asztalt. Most az a cél, hogy a kártyalapokból összerakjunk egy összefüggő történetet, egy kis gyermekbibliát. S ha elkészült, elolvassuk az egész történetet.

Képes felével fölfelé, szétterítve helyezzük el a kártyákat az asztalon. Csoportosítsuk a történetek sorrendjében: A (1-2-3-4), B (1-2-3-4)... stb. Egy kvartetten belül a történetek sorrendjét a történetcím mellett zárójelben található szám jelzi. Pl.: A egyetlen fáraó (1)

Ha megvan a nyolc történet-kvartett, elhelyezhetjük az asztalon tablószerűen, vagy összerakhatjuk kézben könyvszerűen. Az utóbbihoz a lapokat párosával a hátoldalával kell összefordítani, s a lappárokat egymás mögé

helyezni. Utána kézben kétlaponként forgatva „lapozgathatjuk a könyvet”. A könyv közepén és végén el lehet helyezni a Veleték-lapok egy-egy lappárját is: középen a tűz- és felhőoszlopot, végén a sasszárnyakat és az Ígéret földjét, amit Mózes élete végén megtekinthetett a Nébó-hegy tetejéről.

Végül olvassuk el az összerakott történetet. Kártyáról kártyára haladva minden mesélő sort (a címeket nem): a szereplők és történetelemek sorait és a történetek sorait egyaránt.

Mikor a játékosok már ismerik a kártya képeit és a történetet, saját szavaikkal meséljenek. Kvartettről kvartetre adhatják át egymásnak a történet fonalát.



Kiadja a Parakletos Könyvesház  
6100 Kiskunfélegyháza, Pf. 45.  
Tel.: 76/463-106  
parakletoskonyveshaz@gmail.com  
Webbolt: [www.parakletos.hu](http://www.parakletos.hu)

játékterv © Miklya Zsolt  
grafika © Vajda Melinda  
© Parakletos Könyvesház, 2014