

Bibliai kapcsoló

24

kártya

11

játékötlet

5-99

éves korig



Javaslatok a játékhoz

1. Nagyobb létszámú csoportokba vigyünk be több paklit, így kisebb körökben játszhatnak akár különböző játékokat a *Bibliai kapcsolóval*.
2. Az egyes játéktípusok végén beszélgessünk arról, hogy ki mit élt meg örömként, kit bántott valahol valami, most miben volt valaki nagyon ügyes, mikor billent ki a játékból stb.
3. Kisebb gyermekekkel a játékhoz kiválogathatjuk azokat a szereplőket, akiket ismernek.

Szereplőket megismertető igék

Az egyes szereplőket egy vagy több igeszakaszban is megismerhetjük. Íme néhány bibliai rész, amely a *Bibliai kapcsoló* honlapján is megtalálható.

A samáriai asszony: Jn 4,1-42

Ámósz: Ám 7,14-15; Ám 2,6-8; Ám 3,1-2.10-12;
Ám 5,4; Ám 5,10-20; Ám 6,4-7; Ám 8,11;
Ám 9,13-15

Anna, Sámuel anyja: 1Sám 1; 1Sám 2,1-10;
1Sám 2,18-21

Az irgalmas samaritánus: Lk 10,25-37

Dávid: 1Sám 16,1-13; 1Sám 16,14-23; 1Sám 17,26-58;
1Sám 18,1-4; 1Sám 18,28-29; 1Sám 26,8-23;
2Sám 5,1-7; 2Sám 7,1-13; 2Sám 11-12;
23,8.24.39; 2Sám 19,25-29; 2Sám 23,2-5;
1Kir 2,1-4; 1Kir 2,10-11; Mk 11,1-10; Jel 22,16

Éva: 1Móz 2,21-25; 1Móz 3,1-24; 2Kor 11,3

Gedeon: Bír 6,11-16; Bír 6,17-24; Bír 6,25-32;
Bír 6,36-40; Bír 7,1-8; Bír 7,9-14; Bír 7,15-22;
Bír 8,22-23; Bír 8,24.27

Illés: 1Kir 16,29-33; 1Kir 17,1; 1Kir 17,2-7;
1Kir 17,8-16; 1Kir 17,17-24; 1Kir 18,36-39;
1Kir 18,41-46; 1Kir 19,1-8; 1Kir 19,9-18;
2Kir 2,1-18

Jákób: 1Móz 25,21-26; 1Móz 26,34; 1Móz 27;
1Móz 28,1-5; 1Móz 28,10-22; 1Móz 29,21-30;
1Móz 32,4-9.21b-25; 1Móz 32,25-33;
1Móz 37,27-35; 1Móz 42,29-43,2;
1Móz 45,25-46,4

Jónás: Jónás könyve

Józsue: 2Móz 33,9-11; 4Móz 11,24-29;
4Móz 13,1-3.8.16b.25-33; 4Móz 14,1-9;
4Móz 14,30; 4Móz 27,15-23; 5Móz 34,5-9;
Józs 1,1-9; Józs 6,1-17; Józs 8,14-23; Józs 23,1-11

Keresztelő János: Lk 1,5-25; Lk 1,39-45;
Lk 1,57-66.80; Lk 3,1-20; Mt 3,13-17;
Jn 3,27-36; Mt 11,1-19; Mt 14,1-12

Mária, Jézus anyja: Lk 1,26-38; Lk 1,39-45;
Lk 1,46-56; Mt 1,18-25; Lk 2,1-7; Lk 2,15-19;
Mt 2,11; Mt 2,13-15; Lk 2,33-35; Lk 2,39;
Lk 2,41-42; Jn 2,1-5; Mt 12,46-50; Jn 19,25-27;
ApCsel 1,12-14

Márta: Lk 10,38-42; Jn 11,1-6.18-28; Jn 12,1-2

Mózes: 2Móz 2,1-10; 2Móz 2,11-15a; 2Móz 2,15b-22;
2Móz 2,23-3,22; 2Móz 4,1-17; 2Móz 5,1-8;
2Móz 12,31-36; 2Móz 14,10-27; 2Móz 16,2-8;
2Móz 18,13-26; 2Móz 32,15-24;
2Móz 34,1-7.29-35; 4Móz 11,16-17.24-29;
4Móz 20,1-13; 5Móz 32,44-52; 5Móz 34,1-8

Nikodémus: Jn 3,1-21; Jn 7,37-53; Jn 19,38-42

Nóé: 1Móz 5 (Kik éltek még Nóé születésekor?);
1Móz 6,1-14.17-22; 1Móz 7,1.7-16;
1Móz 8,18-22; 1Móz 9,1-3; 1Móz 9,8-17;
1Móz 9,20-28; Zsid 11,7

Özvegyasszony 2 fillérrel: Mk 12,41-44

Pál apostol: Fil 3,5-7; ApCsel 18,2b-3; Gal 1,13-16;
2Tim 2,8-10; ApCsel 26,9-18; Gal 2,9;
1Kor 9,26-27; Róm 15,15-21

Ruth: Ruth könyve

Salamon: 2Sám 12,24-25; 1Kir 3,4-15; 1Kir 3,16-28;
1Kir 8,54-61; 1Kir 11,1-13

Sámuel: 1Sám 1; 1Sám 3; 1Sám 7,5-10; 1Sám 7,15-17;
1Sám 8; 1Sám 10,1; 1Sám 12,1-5.20-25; 1Sám
16,1-5.11-13; 1Sám 25,1a; (1Sám 28,7-8.11-19)

Simon Péter: Jn 1,40-42; Lk 5,1-11; Mt 16,13-17;
Mt 16,18-19; Mt 16,21-23; Jn 6,66-71;
Mt 17,1-9; Mt 18,21-22; Lk 18,18-30; Jn 13,1-11;
Lk 22,31-34; Mk 14,32-42; Jn 18,1-11;
Jn 18,12-17; Jn 20,1-10; Jn 21,1-14; Jn 21,15-19;
ApCsel 1,15-26; ApCsel 10,9-28; Gal 2,11-14;
2Pt 1,12-21

Zákeus: Lk 19,1-10

Játékvariációk

A | Bibliaismereti játékok

1. Győztes számok

A játék célja: megszerezni az összes kártyát.

A játék menete: a játékosok között egyenlően elosztjuk a kártyákat. Úgy tartják a kezükben, hogy mindig a legfelső lapot lássák. A kezdő játékos választ a lapról egy adatot, amelyben a játékosok egymáshoz mérik a kártyáikat. A magasabb értékű adatot tartalmazó kártyával nyerhető el az alacsonyabb értékű kártya.

Pl.: a kezdőjátékos kártyája: Zákheus. A lapról választott adat: a könyv, amelyben először szerepel: 42. a Bibliában.

Az ellenfél kártyája: Dávid. A kezdőjátékos által választott adat értékét mondja el a saját kártyájáról: a könyv, amelyben először szerepel: 8. a Bibliában.

Kimondják az adatokat. A kezdő játékos megszerzi az ellenfél Dávid kártyáját.

Amelyik játékos elnyerte az ellenfelek lapjait, az kezdi a következő kört. Azonos értékek esetén a kezdőjátékos új kategóriát választ.

További javaslat: lehet időre játszani, ilyenkor az nyeri a játékot, akinek több lapja van.

Két csomaggal is játszható. A kártyákon szereplő számok a bibliai személy említéséről Baranyi József konkordanciáján alapulnak.

2. Párosító játék (Fekete Péter)

A játék célja: az azonos lapokat párokba gyűjtve elkerülni, hogy a páratlan lap a játékosnál maradjon.

A játék menete: két kártyacsomag 12 darab azonos lapját és 1 darab páratlan lapot kiválasztunk, összekeverünk. A játékosoknak 5-5 darab kártyát osztunk. A maradék kártyákból egyenként húznak a játékosok, és az így talált párokat maguk elé helyezik. Amikor elfogynak az asztalról a kártyalapok, egymástól húznak a játékosok, míg egyiküknél csak a páratlan kártya marad.

További javaslat: több játékos esetén a két csomag lapjaiból elég 1 darabot elvonnunk, hogy maradjon 1 páratlan lap.

3. Memória

A játék célja: összegyűjteni a legtöbb párt.

A játék menete: két kártyacsomag 12 darab azonos lapját összekeverjük. A 24 lapot az asztalra lefordítva tesszük a játékosok elé. Egy körben a játékosok 2 lapot fordítanak meg, majd megtekintés után visszafordítják. Ha párt találtak, azt maguk elé helyezik, és újra fordíthatnak 2 lapot.

További javaslat: életkor szerint növelhető vagy csökkenthető a lapok száma.

További variáció, amikor 3 kártyacsomaggal játszva 3 azonos lapot kell megtalálniuk, ilyenkor 3 lapot fordíthatnak fel a játékosok.

4. Vendég egy másik könyvben

Szükséges eszközök: 3 dobókocka vagy dobókocka applikáció.

A játék célja: a Bibliával történő ismerkedés, a Biblia használatának gyakorlása mellett a szerepjáték segítségével új jelentéseket találni a bibliai szövegekben.

A szerepjáték: egy húzott kártyalapon szereplő bibliai személyhez dobókockával sorsolunk ki egy másik bibliai helyet (könyvet, részt, verset), ahol párbeszédet folytathat egy másik bibliai szereplővel, beszélhet az így kapott új környezetben az érzelmeiről és gondolatairól, lehetőségeiről és nehézségeiről.

A játék menete: a csoport közösen játszik. Az összekevert kártyacsomag tetejéről húznak 1 lapot.

A húzott kártyalap bibliai személye számára dobókockával sorsolunk ki egy (idő)utazást, új találkozást egy másik bibliai könyvben.

Közös megegyezéssel 1 vagy 2 kockával sorsoljuk ki, hogy a Biblia hányadik könyvébe érkezik az adott szereplő. Pl. Zákeus kártyáját húzzuk, ő lesz az utazó. 2 kockával egymás után dobunk 1-et és 3-at. A 13. bibliai könyv: A krónikák 1. könyve.

Megnézzük, hogy hány fejezetből áll, majd ugyanígy sorsoljuk ki, hogy a bibliai könyv hányadik fejezetébe és hányadik versébe érkezik a szereplő. Pl. résznek/fejezetnek egymás után dobunk 1-et és 7-et, azaz 1Krón 17-be érkezik Zákeus.

Pl. versnek egymás után dobunk 1-et és 8-at, azaz Zákeus 1Krón 17, 18-ba érkezik.

Szükséges lehet elolvasni a vers környezetét is a játékhoz. Előfordulhatnak könnyen értelmezhető találkozások, amelyekben könnyen alakítható a szerepjáték. Ugyanakkor kialakulhatnak szinte lehetetlen találkozások. Ezekhez nem kell ragaszkodni, hanem új bibliai helyet lehet sorsolni.

A Biblia megismerését szolgálják a nehezebb találkozások is.

További javaslat: használható módszerek még: meditáció, szoboralkotás, egyszerűsített vagy teljes bibliológ, képinterpretáció (lásd a *Bibliai kapcsoló* honlapján).

Az erőszakosabb ószövetségi történetek miatt inkább nagyobb gyermekekkel játszunk. Kisebb gyermekeknek előre felírhatunk cédulákra igehelyeket, és ezek közül húzhatnak a bibliai szereplő számára „úticélokot”.

5. Nyomozós

A játék célja: a játék a bibliai személyek egy bizonyos történetén alapul, amelyben szerepel a bibliai személyhez köthető tárgy és helyszín.

A játék célja: kitalálni a húzott bibliai személyt a hozzá kapcsolódó tárggyal és személlyel.

A játék menete: az alábbi táblázat segítségével (akár a játékosok számára sokszorosítva) játszanak a játékosok. A táblázatban a játék 24 bibliai személye szerepel, velük egy sorban a hozzájuk

kapcsolódó egyik tárgy és az érintett helyszín neve.

Az egyik játékos húz 1 lapot.

A csoport feladata, hogy különböző sorokba tartozó bibliai személyek, tárgyak és helyek kombinációinak bemondásával azonosítsa a kihúzott lapot. A kártyát húzó játékos nem beszélhet, 1 vagy 2 lájk jelet mutatva jelezhet vissza, ha sikerült a feladvány valamelyik részét eltalálni. A csoport vicces mondatokat alkotva kérdez rá a feladványra, pl: volt-e Máriának bőrruhája a csatában?

További javaslatok: a csoport közös játéka lehet, de kb. 5 fő, kisebb csoportokban is játszhatják a résztvevők.

További variáció, amikor az egyik játékos 3 lapot húz a pakliból. Az első lap adja a bibliai szereplőt, a második a tárgyat, a harmadik a helyszínt.

A táblázat a *Bibliai kapcsoló* honlapjáról is le tölthető.

Bibliai szereplő	Tárgya	Ezen a helyen
A samáriai asszony	korsója	Jákób forrásánál
Ámósz	pásztorbotja	Tekóában
Anna, Sámuel anyja	varrótűje	Efraim hegyvidékén
Az irgalmas samaritánus	olaja	veszélyes úton
Dávid	lantja	Saul király udvarában
Éva	bőrruhája	az Éden kapujában
Gedeon	cserépfazeka	csatában
Illés	palástja	Hóreb-hegyen
Jákób	főzeléke	otthonukban
Jónás	kunyhója	Ninive határában

Józsué	dárdája	Aj város határában
Keresztelő János	teveszőr ruhája	Jordánban
Mária, Jézus anyja	pólya	Betlehemben
Márta	háza	Betániában
Mózes	2 üres kőtáblája	Sínai-hegyen
Nikodémus	mirha-aloe olaja	Jézus barlangsírijában
Nóé	bárkája	a vízen
Özvegyasszony	2 fillérje	a templomban
Pál apostol	bilincsei	a börtönben
Ruth	cséplőbotja	Betlehemben
Salamon	trónja	a palotájában
Sámuel	fekhelye	Silóban
Simon Péter	halászhálója	Genezáret-taván
Zákeus	vagyona	Jerikóban

6. Mondd el másként!

A játék célja: a játékos úgy magyarázza el a társainak, hogy melyik kártyát húzta, hogy ők a megkötések ellenére is felismerjék a bibliai személyt.

A játék menete: a játékos kártyát húz, és úgy kell megmagyaráznia a társainak, hogy ki ő, hogy nem mondhatja ki a kártyán szereplő szöveg fontosabb kifejezéseit.

További javaslatok: további variáció, amikor a játékos a húzott bibliai személy nevében bizonyosságot tesz a társainak arról, hogy milyen mélységet élt meg, ahonnan kihozta őt Isten.

Érdeemes a játék előtt közösen kiválasztani a résztvevők számára ismerős szereplők kártyáit.

7. Mutasd, ki vagy!

A játék célja: a lapot húzó játékos úgy állapítson meg és mutogasson el 2 szóban ismertetést a bibliai személyről, hogy társai számára felismerhetővé váljon.

A játék menete: a játékos húz 1 kártyát, és a bibliai személyről kitalál egy 2 szóból álló jellemzést. Pl. Simon Péter – „tengeren járó”, „kakast halló” stb. A társainak elmondja a két szó kezdőbetűit, majd elmutogatja nekik a feladványt.

További javaslatok: versenyezve, több csapattal is játszható.

8. Ez az enyém! Ki vagyok?

A játék célja: a lapot húzó játékos a bibliai személlyel kapcsolatos tárgy(ak) lerajzolásával vezesse rá a társait, hogy felismerjék az adott bibliai szereplőt.

A játék menete: a játékos húz 1 kártyát, és lerajzol nekik egy tárgyat, amely a bibliai személyhez köthető. Ha ennyiből nem találja ki a csapat, akkor a rajz bővíthető a történettel vagy egyéb tárgyakkal.

További javaslatok: versenyezve, több csapattal is játszható.

B | Bibliaértelmező játékok

9. Ma milyen lenne?

A játék célja: a bibliai személyek bevonása a jelenbe, újabb szövegjelentések felfedezése.

A játék menete: a csoport közös játéka. Minden játékos kap 1 lapot. Az így kapott bibliai személyről párban vagy kis csoportban, akár közösen beszélgetnek, hogy az ismert tapasztalatai alapján ma milyen nehézségekbe ütközne, illetve milyen lehetőségei lennének? Találkoztathatják is egymással a bibliai szereplőket a jelenben. Ekkor egyes szám első személyben szólalnak meg a játékosok a kapott bibliai szereplő helyében, beszélgetnek a tapasztalataikról a mai világban, és hogy miben segíthetnek egymásnak. A játékosok figyelmét irányítsuk az akkori és mai női és férfi, illetve életkorbeli és társadalmi, szociális helyzetet érintő különbségekre, lehetőségekre és akadályokra.

További javaslatok: játszható 1 lap húzásával is, ilyenkor egy bibliai személyt emelnek át a jelenbe. A beszélgetést segítő kérdések lehetnek pl.: milyen lenne, ha ő lenne a barátod, az osztálytársad, a családtagod, tanítód stb.?

10. Elbújtam, hívj elő!

A játék célja: a bibliai személyek helyzetében megfogalmazni félelmeket, megfogalmazni a félelmekre reagáló vigasztalásokat és biztatásokat, és így akár személyes megküzdési stratégiákhoz jutni a játék biztonságos kereteiben.

A játék menete: a csoport minden tagja kap 1 lapot. Egy-egy cédulára leírnak egy vagy több olyan félelmet, amit az adott bibliai személy az ismert tapasztalatai alapján érezhet.

A játékvezető összegyűjti a cédulákat, sorban olvassa őket: „Elbújtam, mert... (a félelem). Hívj elő!” A csoporttagok feladata vigasztaló és bátorító mondatokat megfogalmazni a bibliai szereplő

számára. Amikor úgy érzi az érintett játékos, hogy elhangzott valami, ami a leginkább vigasztaló és bátorító számára, lezárja a kört: „Itt vagyok!”

További javaslatok: ha nem hangzott el alkalmas vigasztalás, bátorítás, akkor később újra felolvasható a félelem. Ha egyáltalán nem hangzik el olyan vigasztalás, bátorítás, amelyre a játékos előbújna, akkor a kör végén megkérhetjük, hogy ha gondolja, beszéljük meg a csoportban, milyen vigasztalásra várt volna ő – ebben az esetben ő maga fogalmaz meg találó vigasztalást, bátorítást, vagy további információkkal hozzásegíti ehhez a csoport tagjait.

Ha a csoport nem tud megfogalmazni találó vigasztalást vagy bátorítást, akkor felidézzük, hogy mi volt az a bibliai személy számára.

11. Új éneket adott a számba

A játék célja: bibliai történetek művészi eszközökkel történő feldolgozása, átélése.

A játék menete: a csoport egyik tagja húz 1 lapot. A kapott bibliai személy (egyik) történetét különböző szinteken dolgozza fel a csoport.

1. szint: csak ritmussal, dobolással adják elő, a történet ritmusát, illetve hangjait szólaltatják meg;

2. szint: szöveget írnak hozzá, ami inkább vers, mint próza;

3. szint: dallamot szereznek a 2. szinten írt szöveghez;

4. szint: mozgással, tánccal gazdagítják az előadást.

További témák példaként a kártyákon szereplő bibliai személyek helyzetéhez

Samáriai asszony: elítélik az emberek, szégyen.

Ámós: irgalmatlanság és háttérbe szorítottság érzése, az irgalom gyakorlásának szükségessége.

Anna, Sámuel anyja: gyermek utáni vágy, családi és társadalmi lehetőségek és szerepek; kitartó imádság, meghallgatott imádság; hála.

Az irgalmas samaritánus: lehajolni a bajbajutott-hoz, segítséget adni, segítséget elfogadni.

Dávid: Istenhez tartozni jó és rossz időkben, ha elfordul Istentől, akkor (is) a visszafordulás a legjobb út; Isten kegyelme.

Éva: nem veszi észre a többet ígérő csapdáját, nem elég neki az, amit Istentől kapott, Isten hatalmát akarja magának és férjének; elbukás, rosszul megélt szabadság; Isten ad kiutat, továbblépést, továbbélést.

Gedeon: az Istenben való bizalom kockázata, nem látni és hinni; Istent próbára tenni azzal, hogy jelet kér tőle; Isten olykor ad bizonyosságot.

Illés: érzékelni Isten hívását, megtalálni a saját utat és haladni rajta; a kimerültségben, kiégésben is Istennel; Isten jelenlétének bizonyossága.

Jákób: mindig van más lehetőség, új kezdet; Istenben bízni saját bűneim tudatában is.

Jónás: Van-e fontosabb a saját érdekemnél, jólétemnél? Nyitás mások érdeke, a közjó felé.

Józsué: „légy erős”; embernek lenni az embertelenek között, kihívások, kötelességek vállalása.

Keresztelő János: aki előkészít, az nem főszereplő, az egyház nem önmagát hirdeti, hanem Krisztust.

Mária: hűség, odaadni magamat és az életemet Istennek; Isten igéje emberek által lesz megvalósíthatóvá a világban; lelkészi, hitoktatói és hasonló szolgálatok Krisztus egyházában.

Márta: az őszinte és közvetlen imádság; a mindennapok gondjai ne vonjanak el Jézus szavaitól; feltámadás.

Mózes: jó vezetőnek lenni nehéz körülmények között; segítőtársak; Isten Lelke.

Nikodémus: vállalni valakivel a kapcsolatot, barátságot; vallási nyitottság; elveink újragondolásának bátorsága.

Noé: a környezetben élők reakciója a hívő ember tanúságtevő magatartására, életére; „legyen meg a te akaratod” – Isten akaratának elfogadása, az Isten iránti feltétlen bizalom.

Özvegyasszony 2 fillérrel: az adakozás mérlegelésének alapjai, adakozás az egyháznak; a bátor hit és céljai.

Pál: Jézus a mennybemenetele után is megszólít embereket; megtalált életpálya, hivatás; gyülekezeti élet, Krisztus egyházának közössége.

Ruth: hűség, bátorság; kezdeményezőkézség meg-

változott életkörülmények között is, tovább-
lépés.

Salamon: Isten személyes és közösségi ajándékai;
„rossz társaság”, Isten iránti hűtlenség, elbu-
kás; új kezdés Istennel, bűnbánat.

Sámuel: a hitben kevesen; sajnós sokszor megszab-
juk Istennek, hogy életünk melyik részében
lehet úr.

Simon Péter: amikor Jézus mégis alkalmasnak
talál, nyitott kommunikációnk Istennel, Jézus
iránti szeretetünk; egymás segítése, lelkigon-
dozása.

Zákeus: Jézus elfogad; „nem szeretnek”; Jézust
követő élet, saját érdekeim, kapzsiság, kizsák-
mányolás.

Kapcsolódjunk a Bibliához!

Kapcsolódjunk bibliai emberekhez!

A Bibliában Isten kapcsolódik hozzánk.

Anyag: papír és oldószermentes festék.

Éghető, nem vízálló.

Tisztítás: száraz kendővel.

Egészségre káros anyagot nem tartalmaz.

© Minden jog fenntartva.

Bármely másolás, sokszorosítás, illetve adatfeldolgozó rendszerben való tárolás a kiadó előzetes írásbeli engedélyéhez van kötve.

Kiadja a Magyarországi Evangélikus Egyház
Gyülekezeti és Missziói Osztálya, Budapest, 2022

gyulmisz.lutheran.hu

Írta: Simon Réka

Illusztrálta, tördelte: Kemény Márton János

Lektorálta: Szabóné Mátrai Marianna

Olvasszerkesztő: Ecsedi Klára

Nyomdai kivitelezés: DTPeRint Bt.

Felelős vezető: Badics László



Bibliai kapcsoló

Kártyajáték, amelyben

- találkozol emberekkel a Bibliából,
- ismerkedsz bibliai szereplőkkel,
- találkozhatnak bibliai szereplők egymással,
- kapcsolódhatnak a bibliai szereplők a mi korunkkal,
- beleélheted magad bibliai szereplők helyzetéibe, ők pedig segítenek, hogy jobban ismerd önmagadat és Istent.



gyulmisz.lutheran.hu/bibliai-kapcsolo