

# DEN BIBLE 2018



## Jednoduché biblické hry

*„Náměstí města budou plná chlapců a děvčat;  
ti si budou hrát na jeho náměstích.“*

*Zachariáš 8,5*

### KDO JE KDO?

#### *pomůcky:*

- *Samolepicí štítky (nebo čelenky) s napsanými jmény*

Moderátor připraví kartičky se jmény libovolné biblické postavy (nebo vyrobí čelenky z papíru) a nalepí je účastníkům na čelo (hráč neví, co má napsáno na čele). Účastníci se potkají ve skupině a vedou mezi sebou rozhovor, kdy se pomocí uzavřených otázek (na které se odpovídá ANO / NE / NEVÍM) snaží dovědět, kterou biblickou postavu mají napsanou na čele.

#### Varianta hry:

Přihlásí se dva hráči, kterým moderátor nalepí jméno na čelo. Sednou si proti sobě do kruhu na židle a ostatní ve skupině jsou diváci, kteří se baví. Oba hráči mezi sebou vedou rozhovor, během něhož se snaží uhodnout, kterou biblickou postavu mají napsanou na čele. Používají otevřené otázky, které podněcují k rozhovoru. Např. Jeden hráč má na čele IZÁK, druhý se ho zeptá: “Jaké jídlo patří k tvým nejoblíbenějším kromě divočiny s čočkou?” První hráč se může dovědět, že jde o mísu čočky, kterou předložil Jakub svému otci Izákovi.

### MĚSTO, JMÉNO...

#### *pomůcky:*

- *tužky a papíry dle počtu hráčů*

Moderátor připraví kartičky s tabulkou. Vepíše do nich MĚSTO / JMÉNO / HORA-ŘEKA / ZVÍŘE / ... / BODY. Jeden hráč nahlas řekne A, pak v duchu odříkává abecedu. Druhý hráč řekne STOP. První hráč oznámí písmeno, ke kterému došel, např. J a všichni začnou co nejrychleji vypisovat slova v tabulce začínající vybraným písmenem, která se vyskytují v Bibli.

#### Bodování:

- 5 bodů - slovo, které vymyslel i někdo z ostatních hráčů (Jeruzalém – Jeruzalém)
- 10 bodů - slovo, které je jedinečné, ostatní hráči mají jiné slovo (Jeruzalém – Jericho)
- 15 bodů - slovo, které v daném sloupečku a u daného písmene má jen jeden hráč ze skupiny

| MĚSTO            | JMÉNO        | HORA/ŘEKA     | ZVÍŘE        | BODY |
|------------------|--------------|---------------|--------------|------|
| <i>Jeruzalém</i> | <i>Jonáš</i> | <i>Jordán</i> | <i>jelen</i> |      |
|                  |              |               |              |      |

## DŮLEŽITÉ PÍSMENKO

### *pomůcky:*

- tužky a papíry dle počtu hráčů, pytlík s rozstříhanými písmenky abecedy

Jeden z účastníků vytáhne z pytlíku písmenko a každý píše co nejvíce slov v limitu 2 minuty:

- biblická slova, která začínají vybraným písmenem (Jericho, Josef, Jan, Jonáš, Jordán...)
- biblické slova, ve kterých se písmeno objevuje dvakrát (Jojakím...)
- biblická jména, která začínají vybraným písmenem (Jan, Jonáš, Jakub, Josef, Jidáš...)

## POPLETENÁ PÍSMENKA

### *pomůcky:*

- tužky a papíry dle počtu hráčů, připravená slova

Moderátor napíše na tabuli nebo na lístečky slova, ve kterých jsou přeházená písmenka. Účastníci se snaží co nejdříve popletená písmenka správně poskládat.

Příklad:

ŠEŽIJ / BROH / HARBÁMA / DĚLAN / TAPOPO / KÁSAL / TASEREDO / METÉLB / MANAD

Správné znění:

JEŽÍŠ / HROB / ABRAHÁM / ANDĚL / POTOPA / LÁSKA / DESATERO / BETLÉM / DAMAN

## BIBLICKÉ ACTIVITY

### *pomůcky:*

- hrací plán, hrací karty, stopky na mobilu, figurky a kostka

Hru hrají minimálně dvě družstva o minimálně 2 členech. Muže hrát i více družstev, v každém muže být až 6 členů. Pro každé družstvo je jedna figurka.

Jeden z družstva hodí kostkou a posune figurku na dané pole. Jeden z hráčů vytáhne kartu a popisuje/kreslí/předvádí zadaný pojem ve snaze ho co nejsrozumitelněji přiblížit svému družstvu. Družstvo nahlas říká vše, o čem se domnívá, že by mohlo odpovídat hádanému pojmu. Předvádějící nesmí na výkřiky reagovat. Čas na uhádnutí je 2 minuty. Pokud družstvo pojem neuhádne, hraje další družstvo a v dalším kole neháže kostkou, ale jen popisuje nový pojem z nové karty. Cílem hry je dostat se co nejdříve od startu do cíle.

Hru je možné zjednodušit - lze jen kreslit, nebo nechat na předvádějícím, aby si vybral způsob přiblížení. Moderátor také muže vybrat jednodušší karty, např. pro mladší děti.

Na hracím plánu jsou 3 ikonky:

- KRESLENÍ: jeden hráč se snaží co nejvýstižněji nakreslit zadaný pojem na kartě. Ostatní hráči z jeho družstva hádají, co kreslí. Kreslicí hráč nesmí kresbu komentovat, ani gestikulovat. Při uhádnutí části slova muže pokynutím naznačit, že část je správně uhádnutá. Kresba nesmí obsahovat písmena a čísla.
- POPIS: jeden hráč se snaží co nejvýstižněji slovy popsat zadaný pojem na kartě. Nesmí však použít hádané slovo, ani jeho část nebo slovo odvozené.
- PANTOMIMA: jeden hráč pomocí pantomimy znázorňuje zadaný pojem na kartě. Nesmí mluvit, vydávat zvuky, ani používat pomůcky. Jen gesta.