

Cu Isus prin Galileea

JOCUL DE ORIENTARE

Ce este jocul de orientare?

Este un joc ce se desfășoară în teren. Esența lui constă în parcurgerea unui traseu marcat, orientarea pe traseu făcându-se pe baza cunoștințelor dintr-un subiect biblic, indicat ca bibliografie înainte de desfășurarea concursului.

Concursul constă în parcurgerea unui traseu marcat cu semne speciale de marcaj, traseu pe care vor exista mai multe puncte de ramificație. În punctele de ramificație se află întrebări din materialul indicat ca bibliografie, întrebări cu răspunsuri multiple, răspunsuri dintre care unul singur este corect. În dreptul fiecărui răspuns va fi scris numele unui marcaj. Din punctul corespunzător fiecărei întrebări se ramifică un număr de trasee egal cu numărul răspunsurilor indicate în întrebare. Din aceste trasee, unul singur este cel bun și anume cel marcat cu semnul de marcaj scris în dreptul răspunsului corect. Acest traseu va conduce la următoarea întrebare. În acest fel se parcurge tot traseul, până la punctul de sosire. Traseele corespunzătoare răspunsurilor greșite abat pe concurenți de la drumul corect. Ele fie fac bucle cu revenire în punctul de plecare, fie se îndepărtează de traseul corect până într-un punct marcat (vizibil!) cu un indicator ce anunță concurenții că au ales o variantă greșită. În funcție de tipul concursului, pe traseu pot să apară și teste de rezolvat. Ca o dovadă a trecerii lor pe la toate întrebările, concurenții vor lua un exemplar din întrebarea respectivă cu ei, predându-le arbitrilor principal. Startul se va da din 15 în 15 minute, notându-se ora plecării fiecărei echipe și apoi ora sosirii fiecărei echipe. Ora sosirii este considerată ora sosirii ultimului membru al echipei respective. Va fi declarată câștigătoare echipa care realizează cel mai bun timp. Echipa care nu prezintă arbitrilor toate întrebările de pe traseu va fi descalificată sau penalizată cu 15-20 de minute pentru fiecare întrebare lipsă. Această variantă de joc este cea mai simplă. Alte variante supun participanții la diferite teste biblice (din bibliografie) sau impun orientarea în teren nu pe baza marcajelor, ci a unor elemente ce au legătură cu textele de studiat indicate în bibliografie.

Nu la toate aceste jocuri departajarea se face pe baza timpului obținut. La unele variante (și cele mai noi pun accentul pe acest mod de departajare) departajarea se face pe baza unui punctaj obținut la testele de pe parcurs, timpul realizat de echipă având un rol secundar în desemnarea câștigătorului.

Scopul jocului

Scopul acestui joc este de a oferi participanților posibilitatea mișcării în aer liber, de a forma spiritul de echipă, de a-i obișnui cu disciplina realizării unei sarcini în colectiv (și nu pe baze individualiste) și cel mai important, de a studia cu atenție texte biblice și de a reține cât mai mult din aceste texte.

Materialele necesare pentru joc

Pentru organizarea acestui joc aveți nevoie de:

!"un set de semne de marcaj și indicatoare.

Semnele de marcaj și indicatoarele pot fi confecționate relativ ușor din materiale simplu de procurat. Marcajele utilizate sunt identice ca formă (dar nu ca și dimensiune!) cu marcajele turistice clasice utilizate în România și anume: banda roșie, banda albastră, bandă galbenă, cruce roșie, cruce albastră, cruce galbenă, punct roșu, punct albastru, punct galben, triunghi roșu, triunghi albastru, triunghi galben. Câteva indicații legate de modul de confecționare al acestor semne și schițele lor le puteți găsi în paginile următoare.

!"regulile de desfășurare a concursului, întrebările și testele concursului

!"harta de marcare a traseului

!"un ceas cu secundar

!"un carnețel și un creion

!"două-trei ciocane mici

!3-400 cuie mici

Cum se confecționează semnele de marcaj?

Pentru organizarea unui concurs cu un traseu bine marcat, în orice configurație a terenului, un set de câte 30 de bucăți din fiecare semn de marcaj este suficient.

Semnele de marcaj pentru concursurile de orientare se pot confecționa din diverse materiale. Iată câteva sugestii:

#"fondul din carton alb (duplex sau semicicocan) iar partea colorată din hârtie colorată sau carton colorat, lipit cu adezivi pentru hârtie (lipici).

□ Avantaje: se confecționează ușor și relativ repede iar materialele nu sunt foarte scumpe.

□ Dezavantaje: ele se umezesc ușor, sub acțiunea aerului umed de munte se deformează foarte ușor și nu pot fi folosite de multe ori.

O soluție pentru eliminarea unora dintre dezavantaje este învelirea fiecărui semn în folie de polietilenă lipită la spatele semnului cu ajutorul unui fier de călcat, sau placarea fiecărui semn cu folie adezivă transparentă (dar aceasta este scumpă). În această formă semnele pot fi folosite de mai multe ori, dar ele totuși se deformează.

#"rezultate mult mai bune se obțin folosind pentru fond tablă subțire de aluminiu. Astfel de plăci (folosite!) se pot obține de la tipografiile care lucrează în tehnologia "offset" (majoritatea tipografiilor!) la prețuri destul de mici. Ele se pot tăia cu cuțite "cutter", iar cu o pilă fină se vor îndepărta bavurile rămase. Pentru partea colorată se poate folosi folie adezivă colorată. Deși această soluție este mai scumpă, rezultatele sunt foarte bune și semnele pot fi folosite în mai mulți ani la rând. Trebuie avut grijă ca găurile din partea superioară să fie de diametru mai mare decât floarea cuielor folosite pentru plantarea semnelor, pentru o "culegere" mai ușoară a semnelor de pe traseu, după terminarea concursului.

Organizarea concursului

Organizatorul acestui joc-concurs trebuie să facă următoarele lucruri:

\$"să explice participanților în ce constă jocul, asigurându-se că toți au înțeles

\$"să anunțe bibliografia cu suficient de mult timp înainte de concurs pentru ca participanții să o poată studia temeinic

\$"să prezinte regulamentul concursului și condițiile de desfășurare, insistând asupra ideii de cooperare în echipe, de ajutorare și acceptare a celor cu posibilități fizice mai reduse, pe aspectul educativ al jocului, și nu pe cel de competiție sau performanță. Toate acestea vor fi repetate înainte de start.

\$"să numească arbitrii sau observatori de traseu din rândul personalului taberei

\$"să organizeze o echipă care va marca traseul și să aibă grijă ca această acțiune să fie gata înainte de ora prevăzută pentru start

\$"să se îngrijească de anunțarea turiștilor care tranzitează zona concursului în perioada acestuia despre prezența semnelor de marcaj în zonă (eventual prin plantarea unor anunțuri în zonele în care potecile turistice intersectează perimetrul zonei marcate pentru concurs)

\$"să ia toate măsurile pentru asigurarea securității participanților, eliminând din concurs orice element de risc pentru integritatea fizică a celor ce concurează

\$"să dea startul și să cronometreze sosirile, apoi să facă clasamentul final

\$"să rezolve eventualele „contestații“

\$"să organizeze strângerea marcajelor imediat după terminarea concursului

\$"să aranjeze toate materialele folosite la concurs în ordine și la locurile lor, pentru a putea fi folosite în condiții optime de următoarele serii de tabără

Marcarea traseului

La această acțiune va participa obligatoriu și organizatorul concursului (arbitrul principal). Este bine ca echipa de marcatori să fie formată din membrii echipei de personal a taberei. Iată câteva lucruri de care trebuie să se țină seama la marcarea:

% "fiecare semn de marcaj să fie vizibil de la semnul precedent, cu excepția cazurilor în care concursul cere altfel. În astfel de cazuri, drumul de urmat trebuie indicat foarte clar prin materiale explicative plantate în teren sau prin textul întrebărilor de pe traseu.

% "punctele în care urmarea unei variante greșite ar putea duce la rătăcirea participanților trebuie evitate. În cazurile în care această situație nu este evitabilă, în aceste puncte vor fi plasate posturi de supraveghere

% "se vor evita pasajele de traseu expuse (periculoase) cum ar fi: coborâri pe pante foarte înclinate, cățărări pe stânci ce depășesc statura participanților, brânele, marginea prăpăstiilor, cascadele, gurile avenelor, traversarea râurilor cu adâncime mai mare de 50 cm. sau traversarea râurilor de munte în locuri în care curentul este deosebit de puternic sau cu stânci ce ar putea răni pe participanții care cad în apă

% "traseul trebuie să poată fi parcurs de toți participanții la concurs; lungimea lui trebuie aleasă în așa fel încât parcurgerea să nu ia mai mult de (maximum!) 150 minute!

% "semnele trebuie plantate în așa fel încât vântul să nu poată să le dea jos și să poată fi strânse cu ușurință la încheierea concursului (pentru aceasta bateți cuiele oblic, prin gaura cu care sunt prevăzute semnele de marcaj)

% "se va evita folosirea potecilor turistice sau intersectarea cu ele. Dacă acest lucru nu este posibil, atunci cu puțin înainte de locurile în care marcajele concursului de orientare apar în terenul străbătut de marcajele turistice se vor planta indicatoare care să anunțe turiștii că în zonă se desfășoară un concurs de orientare și să nu urmeze decât marcajele turistice originale (cele aplicate cu vopsea pe copaci, stânci sau stâlpi de marcaj - aceștia se recunosc prin faptul că sunt vopsiți în benzi orizontale alternative albe și negre)

% "la terminarea marcării traseului, unul din membrii echipei de marcare, sau unul dintre arbitrii de traseu va parcurge tot traseul la pas (nu în alergare) cronometrând timpul necesar pentru parcurgerea lui și comunicând acest lucru organizatorului (arbitrului principal). Marcarea unui traseu complex durează 6-7 ore pentru o echipă de trei persoane. La strângerea semnelor de marcaj (la încheierea concursului) pot fi antrenați și participanții, acțiunea durând 1-2 ore în funcție de numărul celor ce lucrează.

Formarea echipelor

Deși acest joc-concurs poate fi practicat și individual este recomandabil ca el să se desfășoare pe echipe, pentru atingerea tuturor scopurilor sale.

Iată câteva considerente care trebuie să stea la baza formării echipelor:

!"echipele trebuie să fie egale ca număr de participanți

!"echipele trebuie să fie cât mai echilibrate din punct de vedere al numărului de băieți și fete

!"echipele trebuie să fie cât mai echilibrate din punct de vedere al calităților fizice (rezistență)

Alegere liberă sau tragere la sorți? Prin alegere liberă nu se pot respecta principiile enunțate mai sus și în plus echipele se vor forma pe baza preferințelor. Tragerea la sorți este o metodă mai indicată, împărțind participanții în grupe: băieți - fete și eventual și pe „criterii valorice“ (aici atenție mare! nimeni nu trebuie făcut să se simtă „de valoare mai mică“). Un alt avantaj al formării echipelor în acest mod este că cei din tabără vor fi oarecum „forțați“ să comunice și să colaboreze și cu colegii de tabără cu care poate nu vorbesc prea mult în restul taberei. Acest principiu este de altfel bine să se aplice și la formarea echipelor pentru eventualele competiții sportive. Credem că în acest fel unitatea taberei are de câștigat.

Când se formează echipele? Echipele pot fi formate

□ **chiar din momentul anunțării concursului (deci când se indică bibliografia).** Avantajul acestei soluții este că echipa va colabora și va comunica mai multe zile. Dezavantajul este că s-ar putea ca unii din echipă să gândească în felul următor: „X cunoaște Biblia și studiază mai mult. Nu este nevoie să mă omor prea mult cu cititul, pentru că el (ea) va răspunde la toate întrebările!“.

□ **doar înainte de începerea concursului.** În acest caz toți vor fi oarecum motivați să studieze bibliografia, pentru că nu vor ști cu cine sunt în echipă. Dar ... o vor face individual și avantajele cooperării echipei se vor aplica strict pe durata concursului.

Daca dorim ca jocul să fie orientat pe un anumit subiect?

Nu este deloc greu să creați singuri întrebările pentru un astfel de joc. O puteți face alegând ca bibliografie texte folosite în lecțiile de studiu biblic, orientând astfel jocul pe tema principală a acestor studii, contribuind astfel la fixarea cunoștințelor. Alte subiecte pot fi preluate din temele de studiu biblic ținute în biserică sau dintr-un domeniu în care considerați că participanții au nevoie de un studiu mai temeinic. În cazul în care faceți acest lucru, am fi bucuroși să primim și noi câte un exemplar din aceste jocuri pentru a putea îmbogăți colecția noastră și pentru a o putea pune la dispoziția tuturor celor interesați.

Și acum...

Cu ISUS prin Galileea

Concursul de orientare "Cu Isus prin Galileea" a fost conceput de Leontiuc Tinu și Leontiuc Gelu, membrii ai echipei din Timișoara a Misiunii Creștine NOUA SPERANȚĂ.

Acest concurs a fost organizat în taberele de vară NOUA SPERANȚĂ din anul 2000, ținute la Moara lui Filea, pe Valea Gârdei Seci, în munții Bihor și pe Valea Bârsei Mari, în munții Piatra Craiului.

Având în vedere că este un joc care se desfășoară în teren, pe o suprafață relativ mare, în condițiile specifice muntelui, Misiunea Creștină NOUA SPERANȚĂ atrage atenția tuturor celor care organizează acest joc asupra necesității luării tuturor măsurilor de precauție și siguranță în vederea prevenirii accidentării sau rătăcirii participanților la acest joc.

MATERIALELE CONCURSULUI (pentru 9 echipe)

- Broșură completă cu descrierea jocului
- Bibliografia – 9 exemplare
- Regulamentul – 9 exemplare
- Fișa conducătorului
- Fișa arbitrilor de traseu de la testul A
- Fișa arbitrilor de traseu de la testul B
- Fișa arbitrilor de la punctul de start
- Fișa arbitrilor de la punctul de sosire
- Indicații pentru marcarea traseului – 4 exemplare
- Harta orientativă – 4 exemplare
- Textul "Pilda semănătorului" (Luca 8:4-18) – 3 exemplare
- Întrebări (11 întrebări și mesajul 12) - în 10 exemplare
- Testul A (9 exemplare)
- Testul B (9 exemplare)
- Testul C (9 exemplare)
- Plicuri "Indicații de start" – 9 exemplare
- Plicuri goale – 9 bucăți
- Tăblițe de scris și creioane sau pixuri (câte trei pentru fiecare arbitru de traseu)
- Liste cu componența echipelor din concurs – 5 exemplare
- Scule (ciocan, clește, cuie)
- Marcaje

PREZENTARE GENERALĂ

Acest concurs de orientare, numit "Cu ISUS prin Galileea" este destinat activității recreative din taberele creștine. Scopul lui, pe lângă caracterul recreativ este și acela de a vă determina să studiați cu atenție o parte foarte interesantă a Evangheliilor, mai precis, acea parte care relatează călătoriile și activitatea Domnului Isus în ținutul Galileii. În cadrul acestui concurs, se va pune accent mai mult pe amănunte, care, de obicei, nu sunt studiate cu așa multă atenție.

Un alt scop al concursului este și dezvoltarea spiritului de echipă, ceea ce implică un efort colectiv, o bună conlucrare între membrii echipei și ajutorul reciproc. Considerăm că toate aceste scopuri țintesc în final la dezvoltarea unui caracter creștin armonios, bazat pe principii biblice, oferind ocazia punerii în practică a acestor principii.

Concursul constă din parcurgerea unui traseu marcat cu marcaje similare celor turistice, care vă vor fi prezentate la începutul concursului.

Concurenților (echipelor) li se vor mai prezenta:

- conducătorul concursului
- arbitrii
- regulamentul
- bibliografia biblică
- introducerea

Bibliografia este

Evanghelia după Marcu, capitolele 1-9 (inclusiv 9) și

Evanghelia după Luca, capitolele 4-9 (inclusiv 9).

Întrebările vor avea răspunsuri multiple, în dreptul fiecărui răspuns fiind indicat câte un marcaj.

Răspunsul corect corespunde marcajului care indică drumul bun. Celelalte marcaje duc pe piste false, unele din ele ocolitoare, care odată urmate vor face ca echipele să sară peste una sau mai multe întrebări.

Startul se va da în tabără, dar echipele vor fi conduse la pas de arbitrul de start până într-un punct suficient de apropiat de TESTUL A, pentru ca echipa să poată găsi locul în care se află TESTUL A (și arbitrul de traseu A) fără să existe pericolul rătăcirii. În acest punct echipei i se înmânează plicul "INDICAȚII PENTRU START", li se va spune să urmeze indicațiile din plic, iar arbitrul de start se va întoarce în tabără. În plicul "INDICAȚII PENTRU START" se află o foaie de hârtie pe care sunt scrise următoarele:

Citiți cu foarte mare atenție TOT ce scrie pe această coală! În bibliografia pe care ați studiat-o pentru concurs ați întâlnit și celebra "Pildă a semănătorului". Sigur că din cele citite și din

multele predicii, poezii sau cântări inspirate din această temă ați reținut cele patru tipuri de sol în care a căzut sămânța. Căutați în jurul vostru un element identic cu al doilea tip de sol, dar pe

care veți vedea ceva deosebit de ceea ce se spune în pildă despre sămânța căzută în acest sol.

Acolo veți găsi și un arbitru de traseu (căutați-l cu atenție! s-ar putea să fie ascuns bine!). Îi dați

binețe, iar el vă va întreba (după sosirea întregii echipe la fața locului) care este deosebirea între ce scrie în pildă și ceea ce vedeți acolo. Dacă veți răspunde corect la această întrebare, el vă va da

un test (și sculele de scris necesare completării testului). După ce completați testul scrieți pe el

numărul echipei, apoi toată echipa va semna testul și îl înmânați arbitrului, care vă va indica ce

marcaj trebuie să căutați pentru a fi conduși spre prima întrebare. Dacă nu știți să răspundeți la

întrebare, atunci arbitrul de traseu vă va da o foaie pe care se află scris textul pildei. Studiați textul respectiv și aflați răspunsul corect la întrebare. Când l-ați aflat spuneți-l arbitrului și veți primi

testul pentru completare.

Succes!

Țineți cont de faptul că pe traseu veți mai avea parte de teste. Arbitrii de traseu care vi le vor înmâna se află în apropierea traseelor corecte, dar nu chiar pe ele. Așa că țineți ochii bine deschiși și uitați-vă mereu în jurul vostru pentru a localiza prezența arbitrilor de traseu!!!! Și nu uitați să luați cu voi un exemplar (numai UNUL) din fiecare întrebare pe la care veți trece!

Arbitrul care va înmâna echipelor testul A se va afla ascuns după o stâncă (sau în jurul stâncii) pe care crește o plantă (un copac, o tufă, o floare).

Indicații:

pentru tabăra de la Moara lui Filea:

arbitrul de start va conduce echipele pe poteca care urcă spre toalete, iar de la capătul acestei va urca printre toalete în direcția unui bolovan uriaș pe care crește un brad destul de mare, până la o distanță de aproximativ 50 de metri de acest bolovan. Aici va înmâna plicul cu INDICAȚII DE START. Este bine ca înainte de începerea concursului, arbitrul de start să meargă cu unul din membrii echipei care a marcat traseul să identifice locul în care se află bolovanul cu brad și să stabilească punctual până la care va conduce echipele.

pentru tabăra din Piatra Craiului:

ar trebui să găsiți nu foarte departe de tabără o astfel de stâncă... dacă nu există, atunci pur și simplu scoateți această porțiune de concurs, iar testul A va fi dat la punctul de start, de unde va pleca și marcajul.

După ce echipa găsește stânca respectivă (și pe arbitrul ascuns în preajma ei) arbitrul întreabă echipa:

“Care este deosebirea între ceea ce scrie în pildă și ceea ce vedeți în locul în apropierea căruia m-ați găsit?”

Răspunsul unui reprezentant al echipei trebuie să conțină în el o referire la faptul că

în pildă se spune că sămânța căzută pe stâncă cum a răsărit s-a uscat, pentru că n-avea umezeală, dar pe această stâncă vedem cum a crescut o plantă și este vie (nu este uscată).

Răspunsul nu trebuie să fie mot-a-mot ca cel de mai sus dar să dovedească că echipa a înțeles diferența, și mai ales că știa care este al doilea tip de sol și ce s-a întâmplat cu sămânța căzută pe stâncă. Dacă echipa nu poate să dea răspunsul corect, atunci arbitrul va da echipei un exemplar din “Textul pildei semănătorului – Luca 8:4-18” și va cere echipei să îl studieze și să dea răspunsul la întrebare. După primirea răspunsului corect, arbitrul dă echipei Testul A, o tăbliță pe care se poate scrie și un creion și cere echipei să completeze testul. La terminarea testului echipa va scrie pe test numărul ei și toți membrii echipei vor semna testul, apoi vor înmâna testul arbitrului de traseu, care le va indica semnul de marcaj pe care trebuie să îl urmeze pentru a ajunge la întrebarea nr. 1 (**bandă albastră**). Marcajul va începe cam la 20 de metri distanță de locul în care s-a dat testul. Traseul se desfășoară normal, conform cu descrierea din harta traseului și a indicațiilor pentru echipa care marchează traseul, trecând pe la întrebările 1, 2, 3, 4 și 5. Între întrebările 5 și 6, pe traseul corect, dar nu exact pe marcaj, ci cu câțiva metri mai la stânga sau la dreapta, un pic ascuns vederii (dar nu de tot!) și întors cu spatele la traseu, se va posta arbitrul de traseu nr. 2.

Acesta va avea la el **Testul B**. El nu va chema echipele care trec pe acolo la el și dacă acestea trec fără să se oprească le va lăsa să plece. Dacă o echipă se prezintă la el, atunci el le dă Testul B (dar numai după ce toată echipa este prezentă!) împreună cu tăblița necesară și creionul, și după completarea testului cere echipei să scrie pe formular numărul ei, și cere ca toți componenții echipei să semneze testul și să i-l returneze lui. Apoi echipa își continuă traseul prin întrebările 6, 7, 8, 9, 10 și 11. Mergând pe traseu corect de la întrebarea 11, echipele trebuie să întâlnească mesajul 12:

Din acest loc vă reîntoarceți la tabără, între pilonii centrali ai cortului de întâlnire, unde veți preda toate întrebările arbitrului de la sosire și veți urma indicațiile sale.

Arbitrul de sosire, va sta în cortul de întâlnire și după sosirea unei echipe (în întregime!), va cere acesteia să îi predea toate întrebările găsite pe traseu, apoi va înmâna echipei Testul C, o tăbliță și un creion și va cere echipei să rezolve testul. După completarea testului, echipa va scrie pe test numărul ei și toți componenții echipei vor semna testul și îl vor preda arbitrului. Acesta va nota ora și minutul la care a primit testul completat. Dacă o echipă consideră că nu are toate întrebările, sau crede că a pierdut una pe traseu, se poate întoarce pe traseu să o caute, și arbitrul va nota ca oră de sosire ora la care toată echipa s-a reîntors între pilonii cortului.

Timpul în care va fi străbătut traseul va fi cronometrat pentru fiecare echipă. Plecarea echipelor se va face din 15 în 15 minute.

Punctul de plecare și cel de sosire nu vor coincide, este chiar indicat ca ele să se afle la o oarecare distanță unul de celălalt.

Conducătorul concursului va face prezentarea concursului și a regulilor sale înainte de stabilirea componenței și a numărului fiecărei echipe. Echipele se stabilesc prin tragere la sorți (după criteriul grupelor valorice), sau prin liberă asociere, păstrându-se un echilibru între echipe.

Echipele vor fi mixte (băieți - fete), excepțiile fiind aprobate doar de conducătorul concursului. Arbitrii de traseu se pot retrage de la posturile lor imediat după ce ultima echipă a trecut de ei, aducând arbitrilor de la punctul de sosire testele completate ale echipelor.

Pentru varianta **JUNIOR** a jocului (taberele de copii și adolescenți) se va renunța la unele din testele de pe traseu și la proba cu startul dat prin găsirea stâncii pe care este crescut un copac. Marcajul bandă albastră care conduce spre întrebarea 1 va porni chiar din tabără. Rămâne la latitudinea conducătorului jocului dacă de renunță la toate testele sau numai la unele dintre ele.

FIȘA CONDUCĂTORULUI CONCURSULUI

1. Conducătorul concursului poate fi chiar conducătorul taberei, sau o persoană desemnată de către acesta. Conducătorul va studia bine toate documentele concursului și în mod deosebit această fișă.
2. Conducătorul va desemna arbitrii de la punctul de start și cel de la punctul de sosire, ca și arbitrii de linie punându-le la dispoziție toată documentația concursului, cu cel puțin două zile înainte de desfășurarea concursului. Apoi va discuta împreună cu ei modul de desfășurare al concursului, regulamentul și sarcinile fiecăruia.
3. Ce cel puțin trei zile înainte de concurs, conducătorul va stabili echipele, conform criteriilor indicate în regulament.
4. În cazuri speciale, conducătorul poate aproba echipe formate numai din fete, sau numai din băieți.
5. Prin tragere la sorți se vor stabili numerele echipelor (de la 1 la 9), echipele luând startul în ordinea crescândă a numerelor.
6. Fiecare echipă își va desemna un conducător, căruia conducătorul concursului îi va înmâna, imediat după desemnarea lui **introducerea, regulamentul și bibliografia**.
7. În dimineața zilei în care se desfășoară concursul, conducătorul va stabili o echipă (din care pot face parte și arbitrii) pentru marcarea traseului. Aceștia vor avea asupra lor următoarele materiale:
 - ciocan, clește, cuie.
 - marcaje
 - plicuri cu întrebări
 - indicațiile pentru echipa de marcare a traseului
 - harta orientativă a traseului
 - apă de băut
 - o gustare
8. Înainte de începerea concursului, conducătorul va convoca echipele și le va prezenta încă o dată scopul concursului, modul de desfășurare și eventualele pericole (pierderea marcajului, porțiuni mai dificile ale traseului, etc).
9. La încheierea concursului, conducătorul, împreună cu arbitrii vor corecta testele, va verifica timpii, va scădea penalizările și va stabili echipa câștigătoare.
10. După desfășurarea concursului (în aceeași zi, sau în ziua următoare) conducătorul va lua măsuri pentru strângerea marcajelor și a plicurilor rămase.
11. Conducătorul concursului va rezolva orice problemă ivită pe parcursul concursului și care nu este cuprinsă în prezentul regulament. De asemenea, el va putea adapta anumite puncte ale regulamentului, în funcție de circumstanțe.

FIȘA ARBITRULUI DE LA PUNCTUL DE START

Arbitrul de la punctul de start trebuie să:

- își potrivească ceasul cu arbitrul de la punctul de sosire.
- aibă la el:
- o lista cu componența echipelor
- un pix

- plicurile cu “INDICAȚII PENTRU START”
- fie prezent la locul de start împreună cu toate echipele cu 10 minute înainte de începerea concursului
- dea startul echipelor în ordinea numărului echipei din 15 în 15 minute
- noteze ora și minutul plecării fiecărei echipe
- în momentul în care dă startul unei echipe, el cere echipei să îl urmeze (la pas, nu în alergare) până la punctul în care le va înmâna plicul cu “INDICAȚII PENTRU START”. Imediat după înmânarea plicului, el se va întoarce la punctul de start, fără să mai poarte discuții cu echipa căreia i-a înmânat plicul
- după ce a condus ultima echipă și i-a înmânat plicul cu “INDICAȚII PENTRU START” arbitrul de start se duce la arbitrul de sosire și îi înmânează foaia cu orele de plecare a echipelor .

FIȘA ARBITRULUI DE LA PUNCTUL DE SOSIRE

pagina 1/2

1. Arbitrul de la punctul de sosire trebuie să

își potrivească ceasul cu arbitrul de la punctul de start.

aibă la el

- foaie de hârtie

- un pix,

- listă cu componența echipelor

- 3 tăblițe de scris

- 3 creioane ascuțite

- 9 exemplare din testul C

- 9 plicuri goale

se fie la locul de sosire înainte de revenirea primei echipe

2. Imediat după sosirea unei echipe (în întregime!), va cere acestuia să îi predea toate întrebările găsite pe traseu, apoi va înmâna echipei **Testul C**, o tăbliță și un creion și va cere echipei să rezolve testul. După completarea testului, echipa va scrie pe test numărul ei și toți componenții echipei vor semna testul și îl vor preda arbitrului.

3. Acesta va nota ora și minutul la care a primit testul completat și va pune împreună într-un plic întrebările aduse de echipă și testele echipei respective înmânate de arbitrii de traseu, apoi va scrie pe plic ora de plecare a echipei și ora de sosire (de predare a testului)

FIȘA ARBITRULUI DE LA PUNCTUL DE SOSIRE

pagina 2/2

4. Dacă o echipă consideră că nu are toate întrebările, sau crede că a pierdut una pe traseu, se poate întoarce pe traseu să o caute, și arbitrul va nota ca oră de sosire ora la care toată echipa s-a reîntors între pilonii cortului.

5. după notarea orei și minutului sosirii definitive informează echipa că a încheiat traseul, și le permite deplasarea prin tabără sau împrejurimi, dar nu pe traseul concursului

6. după sosirea tuturor echipelor arbitrul va înmâna plicurile conducătorului concursului

FIȘA ARBITRULUI DE TRASEU

de la Testul A – pagina 1/2

1. Arbitrul de traseu de la **testul A** va fi condus la locul în care trebuie să stea de unul din membrii echipei de marcatori a traseului (în cazul în care nu este el unul din această echipă). El trebuie să ajungă în acest loc cu 10 minute înainte de startul primei echipe.

2. Arbitrul de traseu de la **testul A** trebuie să aibă asupra lui:

o listă cu componența echipelor

trei tăblițe de scris

trei creioane ascuțite

nouă exemplare din testul A

☐ trei exemplare din “Textul pildei semănătorului – Luca 8:4-18”

3. Când o echipă se prezintă la el, arbitrul verifică prezența tuturor membrilor echipei și dacă toată echipa este prezentă el le pune următoarea întrebare:

“Care este deosebirea între ceea ce scrie în pildă și ceea ce vedeți în locul în apropierea căruia m-ați găsit?”

FIȘA ARBITRULUI DE TRASEU

de la Testul A – pagina 2/2

Răspunsul unui reprezentant al echipei trebuie să conțină în el o referire la faptul că **în pildă se spune că sămânța căzută pe stâncă cum a răsărit s-a uscat, pentru că navea umezeală, dar pe această stâncă vedem cum a crescut o plantă și este vie (nu este uscată).**

Răspunsul nu trebuie să fie mot-a-mot ca cel de mai sus dar să dovedească că echipa a înțeles diferența, și mai ales că știa care este al doilea tip de sol și ce s-a întâmplat cu sămânța căzută pe stâncă. Dacă echipa nu poate să dea răspunsul corect, atunci arbitrul va da echipei un exemplar din “Textul pildei semănătorului – Luca 8:4-18” și va cere echipei să îl studieze și să dea răspunsul la întrebare. După primirea răspunsului corect, arbitrul dă echipei **Testul A**, o tăbliță pe care se poate scrie și un creion și cere echipei să completeze testul.

La terminarea testului echipa va scrie pe test numărul ei și toți membrii echipei vor semna testul, apoi vor înmâna testul arbitrului de traseu, care le va indica semnul de marcaj pe care trebuie să îl urmeze pentru a ajunge la întrebarea nr. 1 (**bandă albastră**).

După ce a luat testul completat de ultima echipă arbitrul se retrage la punctul de sosire unde înmânează arbitrului de sosire toate testele echipelor.

INDICAȚII PENTRU ECHIPA CARE MARCHEAZĂ TRASEUL

Se pleacă de la punctul de START fără a marca nimic, îndreptându-ne spre zona în care se află stâncă pe care este crescută o plantă, și unde va sta arbitrul de traseu cu testul A. În acest drum se stabilește punctul în care arbitrul de start va conduce echipele și le va înmâna plicul “INDICAȚII PENTRU START”.

Marcajul “bandă albastră” va începe cam la 15 – 20 de metri de locul testului A și va conduce spre întrebarea 1.

De la întrebarea 1 pleacă următoarele marcaje:

- ☐ bandă albastră – spre întrebarea 2
- ☐ cruce albastră - spre un indicator ÎNAPOI
- ☐ triunghi albastru – o buclă cu revenire la întrebarea 1

De la întrebarea 2 pleacă următoarele marcaje:

- ☐ triunghi albastru – spre întrebarea 3
- ☐ cruce albastră – o buclă cu revenire la întrebarea 2
- ☐ bandă albastră – o buclă cu revenire la întrebarea 2
- ☐ punct albastru - spre un indicator ÎNAPOI

De la întrebarea 3 pleacă următoarele marcaje:

- ☐ cruce albastră – spre întrebarea 4
- ☐ triunghi albastru – o buclă cu revenire la întrebarea 3
- ☐ punct albastru – spre un indicator ÎNAPOI
- ☐ bandă albastră – spre un indicator ÎNAPOI

De la întrebarea 4, pleacă următoarele marcaje:

- ☐ punct albastru – spre întrebarea 5
- ☐ cruce albastră – spre un indicator ÎNAPOI
- ☐ triunghi albastru – spre bucla triunghi albastru de la întrebarea 3
- ☐ bandă albastră – spre întrebarea 7

De la întrebarea 5, pleacă următoarele marcaje:

- ☐ bandă galbenă – spre întrebarea 6

- punct galben – spre un indicator ÎNAPOI
- triunghi galben – spre un indicator ÎNAPOI
- cruce galbenă – o buclă cu revenire la întrebarea 5

Între întrebarea 5 și 6 se va stabili locul în care va sta arbitrul de traseu pentru testul B, un pic depărtat de traseu, dar totuși vizibil din traseu.

De la întrebarea 6, pleacă următoarele marcaje:

1. bandă galbenă – spre întrebarea 7
2. cruce galbenă – spre un indicator ÎNAPOI
3. triunghi galben – spre un indicator ÎNAPOI
4. punct galben – o buclă de întoarcere spre întrebarea 6

De la întrebarea 7, pleacă următoarele marcaje:

5. punct galben – spre întrebarea 8
6. triunghi galben – spre un indicator ÎNAPOI
7. cruce galbenă – spre un indicator ÎNAPOI
8. bandă galbenă – o buclă cu reîntoarcere la întrebarea 7

De la întrebarea 8, pleacă următoarele marcaje:

9. triunghi galben – spre întrebarea 9
10. punct galben – spre întrebarea 10
11. cruce galbenă – spre un indicator ÎNAPOI
12. bandă galbenă – spre bucla cu bandă galbenă de la întrebarea 7

De la întrebarea 9, pleacă următoarele marcaje:

13. punct roșu – spre întrebarea 10
14. triunghi roșu – spre întrebarea 11
15. cruce roșie – o buclă de reîntoarcere spre întrebarea 9
16. bandă roșie – spre un indicator ÎNAPOI

De la întrebarea 10, pleacă următoarele marcaje:

17. punct roșu – spre întrebarea 11
18. triunghi roșu – spre un indicator ÎNAPOI
19. cruce roșie – o buclă de reîntoarcere spre întrebarea 10
20. bandă roșie – spre banda roșie de la întrebarea 9 spre un indicator ÎNAPOI

De la întrebarea 11, pleacă următoarele marcaje:

21. cruce roșie – spre mesajul 12
22. bandă roșie – spre un indicator ÎNAPOI
23. triunghi roșu – o buclă de reîntoarcere spre întrebarea 11
24. punct roșu – o buclă de reîntoarcere spre întrebarea 11

La mesajul 12, se va încheia marcajul, de aici participanții urmând să se întoarcă la tabără fără a urma un marcaj, pe ce drum doresc ei.

FIȘA ARBITRULUI DE TRASEU

de la Testul B

Arbitrul de traseu de la **testul B** va fi condus la locul în care trebuie să stea de unul din membrii echipei de marcatori a traseului (în cazul în care nu este el unul din această echipă). El trebuie să ajungă în acest loc cu 5 minute înainte de startul primei echipe.

Arbitrul de traseu de la **testul B** trebuie să aibă asupra lui:

- o listă cu componența echipelor
- trei tăblițe de scris
- trei creioane ascuțite

nouă exemplare din **testul B**

Arbitrul de traseu de la **testul B** se va instala între întrebările 5 și 6, pe traseul corect, dar nu exact pe marcaj, ci cu câțiva metri mai la stânga sau la dreapta, un pic ascuns vederii (dar nu de tot!) și întors cu spatele la traseu..

□ El **nu va chema** echipele care trec pe acolo la el și dacă acestea trec fără să se oprească le va lăsa să plece. Dacă o echipă se prezintă la el, atunci el le dă **Testul B** (dar numai după ce toată echipa este prezentă!) împreună cu tăblița necesară și creionul, și după completarea testului cere echipei să scrie pe formular numărul ei, și cere ca toți componenții echipei să semneze testul și să i-l returneze lui.

□ După ce a luat testul completat de ultima echipă arbitrul se retrage la punctul de sosire unde înmânează arbitrului de sosire toate testele echipelor.

REGULAMENTUL DE DESFĂȘURARE A CONCURSULUI

Acest regulament se va distribui fiecărei echipe, deci se va multiplica în 9 exemplare.

1. Concursul se desfășoară sub directa supraveghere a conducătorului de concurs și a arbitrilor.
2. Echipele vor fi formate din 3-6 membrii. Echipele vor fi mixte (excepțiile se aprobă doar de către conducător) și vor fi selectate pe criteriul grupelor valorice, fie prin tragere la sorți, fie prin asociere liberă, dar cu păstrarea unui echilibru valoric (condiție fizică, cunoștințe biblice, vârstă etc.). Fiecare echipă își va desemna un conducător și va avea un număr (de la 1 la 9) care indică și ordinea în care echipele iau startul.
3. Pe întreg traseul concurenții sunt obligații să respecte marcajul, să dea dovadă de spirit de echipă, să nu se certe și să se ajute în orice situație, chiar dacă acest lucru înseamnă pierderea minutelor de concurs.
4. Conducătorii echipelor (desemnați de fiecare echipă) își vor allege puncte de reper în teren, în așa fel încât dacă vor pierde marcajul să se poată orienta spre un punct care să-i conducă la tabără.
5. Pe parcurs, echipele vor întâlni puncte în care sunt întrebări cu mai multe răspunsuri, fiecare răspuns corespunzând unui marcaj. Există un singur răspuns corect, și deci un marcaj bun care va conduce echipa la următoarea întrebare.
6. Câteva din punctele de pe traseu pot fi rezervate **testelor**, adică unor întrebări la care răspunsul trebuie dat în conformitate cu indicațiile aflate pe plicul în care se găsesc testele. Nerespectarea acestor indicații atrage după sine descalificarea echipei. Testele se vor rezolva și înmâna în prezența tuturor membrilor echipei. Este necesar ca echipele să aibe asupra lor un pix sau un creion.
7. Nu în toate locurile arbitrii de traseu care au testele vor sta chiar pe traseul marcat. Ei pot să se găsească la câțiva metri la stânga sau la dreapta traseului, după un tufiș, după o stâncă, sau ... într-un copac. Uitați-vă cu atenție după ei!
8. Pentru fiecare întrebare lipsă, se va da o penalizare de 10 minute.
9. Pentru fiecare test lipsă, penalizarea este de 20 de minute.
10. La start, conducătorul echipei va verifica împreună cu arbitrul principal, ora de plecare. Același lucru se va petrece și la ora de sosire.
11. Startul se va da în ordinea numerelor echipelor, din 15 în 15 minute.
12. Sosirea echipei va fi marcată numai când toți membrii echipei vor ajunge la punctul de sosire.
13. Concurenții nu au voie să dețină nici un fel de material scris asupra lor, și nici Biblia. Nerespectarea acestei prevederi a regulamentului duce la descalificarea echipei.
14. Eventualele probleme care apar pe timpul desfășurării concursului și care nu sunt reglementate de prezentul regulament, vor fi soluționate de conducătorul concursului. De asemenea, el poate adapta anumite puncte din regulament, în funcție de circumstanțe.

INTRODUCERE

această parte se multiplică în 9 exemplare.

După botezul și ispitirea Sa în pustie, Domnul Isus și-a început lucrarea misionară, călătorind prin satele și cetățile Galileii, învățând pe oameni, vindecând bolnavii și propovăduind Împărăția lui Dumnezeu. În acest joc de orientare îl vom însoți pe Domnul Isus în această călătorie, fiind părtași la multe din minunile Sale și ascultând învățăturile Sale. Fiindcă aceste Învățăături și lucrări sunt atât de importante, ne vom strădui să reținem cât mai mult din ele, pentru a parcurge traseul răspunzând perfect la întrebări și rezolvând toate testele de pe traseu. Rețineți și amănuntele, pentru că pe traseu (chiar la începutul lui!) veți fi supuși și la niște încercări mai deosebite...

Textele din Biblie pe care trebuie să le studiați pentru acest concurs sunt:

Evanghelia după Marcu, capitolele 1 – 9

Evanghelia după Luca, capitolele 4 - 9

Vă dorim succes!

Testul A

Încercuțiți răspunsul corect.

1. Unde a copilărit Isus?

a. în Betleem b. în Nazaret c. în Ierusalim

2. Pentru ce a fost trimis pe pământ Domnul Isus?

a. ca să vindece bolnavii

b. ca să vestească Evanghelia Împărăției lui Dumnezeu

c. ca Tatăl să fie proslăvit

3. Pescuirea minunată a fost la

a. Marea Moartă b. râul Iordan c. lacul Ghenezaret

4. Unde l-a trimis Domnul Isus pe lepros după ce l-a vindecat?

a. la ai săi b. la preot c. la scăldătoare

5. Cine poate să ierte păcatele?

a. Dumnezeu

b. Dumnezeu prin Biserica Sa

c. Preoții

6. Cu cine se aseamănă omul care vine la Domnul Isus, aude cuvintele Lui și le face?

a. cu pământul bun care aduce roadă

b. cu pomul bun care face roade bune

c. cu un om care și-a zidit casa pe o stâncă

7. Sămânța care acăzut lângă drum

a. a fost călcată în picioare

b. s-a uscat

c. a crescut dar au mâncat-o păsările

Testul B

Completați cuvintele lipsă din următoarele pasaje:

1. Duhul Domnului este peste Mine, pentru că M-a uns să vestesc săracilor

....., M-a trimis să tămăduiesc pe cei

.....

2. Ei erau uimiți de învățătura Lui pentru că

.....

3. Cei 12 apostoli sunt:

.....

4. Ferice de voi care sunteți flămânzi acum, pentru că voi

.....

5. Ce voiți să vă facă vouă oamenii

.....

6. De ce vezi tu paiul din ochiul fratelui tău și nu te uiți cu băgare

de seamă la

.....

7. Mama Mea și frații Mei sunt cei ce

.....

Testul C

Scrieți **A** în dreptul fragmentelor care sunt exact ca în Biblie și **F** în dreptul fragmentelor care au fost denaturate.

1. Tot norodul din ținutul Gherghesenilor a rugat pe Isus să mai rămână la ei.
2. Pe când vorbea El încă, vine unul din casa fruntașului sinagogii, și-i spune: “Fiica ta este pe moarte, nu mai supăra pe Învățătorul”
3. Isus a chemat pe cei doisprezece ucenici ai Săi ... Apoi i-a trimis să propovăduiască împărăția lui Dumnezeu, și să tămăduiască pe cei bolnavi.
4. “Dar voi”, i-a întrebat El, “cine ziceți că sunt?” “Hristosul lui Dumnezeu!” I-a răspuns Petru.
5. Adevărat vă spun, că sunt unii din cei ce stau aici, care nu vor gusta moartea niciodată.
6. Pe când se ruga, I S-a schimbat înfățișarea feței, și îmbrăcămintea I s-a făcut albă, strălucitoare. Și iatăcă stăteau de vorbă cu El doi bărbați: erau Moise și Elisei.
7. Fiindcă cine este cel mai bun între voi toți, acela este mare.
8. Căci Fiul omului a venit nu ca să piardă sufletele oamenilor, ci să le mântuiască

ÎNTREBARILE

Se vor multiplica în 10 exemplare și se vor tăia după liniile punctate. Întrucât întrebările de pe traseu nu sunt numerotate, mai jos este o listă a întrebărilor cu numărul lor, pentru conducătorul concursului.

1. Ca să porniți pe traseul cel bun, trebuie să mergeți spre cetatea în care Isus l-a vindecat pe robul unui sutaș
2. Următorul popas îl vom face la Nain...
3. Trecând Marea galileii, moment în care Isus S-a arătat, umblând pe mare, ucenicii...
4. Am ajuns în ținutul Ghenezaret. Aici Isus a făcut o lucrare...
5. Suntem în ținutul Tirului și al Sidonului. Aici Isus a eliberat de un duh necurat, pe fetița unei femei de obârșie...
6. Părăsind Tirul, prin Sidon, Isus a trecut printr-un ținut numit...
7. Ajuns la Decapole, Isus vindecă pe un surd pe care l-a luat deoparte și i-a spus un cuvânt, care, tradus, înseamnă “Deschide-te”...
8. Acum trebuie să vă îndreptați spre acel ținut în care fariseii au cerut lui Isus un semn din cer...
9. Mai departe, drumul lui Isus se oprește la Betsaida. Aici Isus vindecă pe un om care era...
10. Mergând prin satele dintr-un ținut, Isus i-a întrebat pe ucenici: “Cine zic oamenii că sunt eu?”
11. Mergem spre o cetate prin care am mai trecut și unde Isus le explică ucenicilor cum trebuie să fie, dacă doresc să fie cei dintâi... Urmează apoi Mesajul 12:

De aici va trebui să vă întoarceți la IERUSALIM, în cortul mare al întâlnirii, între cei doi stâlpi ai săi. (Ierusalimul este tabăra noastră).

Ca să porniți pe traseul cel bun, trebuie să mergeți spre cetatea în care Isus l-a vindecat pe robul unui sutaș. Această cetate este:

Gergesa – cruce albastră

Gadara – triunghi albastru

Capernaum – bandă albastră

Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Cu ISUS prin Galileea

Următorul popas îl vom face la Nain. Ca să ajungeți acolo, alegeți răspunsul corect la următoarea întrebare:

“Cum i s-a adresat Domnul Isus celui pe care l-a înviat?”

„Fiule” - bandă albastră

„Tinerelele” - triunghi albastru

„Copile” - punct albastru

„Băiețelule” - cruce albastră

Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Trecând Marea Galileii, moment în care Isus s-a arătat umblând pe mare, ucenicii s-au îndreptat spre o cetate din cealaltă parte. Dacă o știți, veți merge mai departe, pe drumul cel bun:

Gadara – triunghi albastru

Ghenezaret – bandă albastră

Betsaida – cruce albastră

Capernaum – punct albastru

Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Am ajuns în ținutul Ghenezaret. Aici Isus a făcut o lucrare mare. Știți care?

A înviat morții – cruce albastră

A tămăduit bolnavi – punct albastru

A scos demoni – bandă albastră

I-a mustrat pe farisei – triunghi albastru

Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Suntem în ținutul Tirului și al Sidonului. Aici Isus a eliberat de un duh necurat pe fetița unei femei de obârșie:

canaanită – cruce galbenă

egipteană – punct galben

evreiască – triunghi galben

siro-feniciană – bandă galbenă

Părăsind Tirul, prin Sidon, Isus a trecut printr-un ținut numit :

Gadara – cruce galbenă

Cezareea – punct galben

Decapole – bandă galbenă

Samaria – triunghi galben

Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Ajuns la Decapole, Isus vindecă pe un surd pe care l-a luat deoparte și i-a spus un cuvânt, care tradus înseamnă “Deschide-te”. Acest cuvânt este:

„Efata” – punct galben

„Gabata” – triunghi galben

„Rabuni” – bandă galbenă

„Corban” – cruce galbenă

Acum trebuie să vă îndreptați spre acel ținut în care fariseii au cerut lui Isus un semn din cer.

Deci, mergeți spre:

Dalmația – cruce galbenă

Decapole – bandă galbenă

Basan – punct galben

Dalmanuta – triunghi galben

Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Mai departe, drumul lui Isus se oprește la Betsaida. Aici El vindecă un om care era:

surd – cruce roșie

olog – bandă roșie

orb – punct roșu

posedat de un duh – triunghi roșu

Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Mergând prin satele dintr-un ținut, Isus i-a întrebat pe ucenici: “Cine zic oamenii că sunt Eu?”. Acest ținut era:
Iudeea – triumphi roșu
Cezareea lui Filip – punct roșu
Tiberiada – bandă roșie
Tir și Sidon – cruce roșie
Nu uitați să luați întrebarea cu voi!

Mergem spre o cetate prin care am mai trecut și unde Isus le explică ucenicilor cum trebuie să fie dacă doresc să fie ei cei dintâi. Această cetate este
Capernaum – cruce roșie
Nazaret – bandă roșie
Nain – punct roșu
Cezareea – triumphi roșu

De aici va trebui să vă întoarceți la IERUSALIM, în cortul mare al întâlnirii, între cei doi stâlpi ai săi, unde veți preda arbitrilor de la sosire întrebările și veți urma indicațiile sale.
(Ierusalimul este tabăra noastră).

INDICAȚII PENTRU START

Multiplicați această pagină în 9 exemplare, decupați după linia punctată și puneți fiecare exemplar într-un plic pe care scrieți “INDICAȚII PENTRU START”

Citiți cu foarte mare atenție TOT ce scrie pe această coală!

În bibliografia pe care ați studiat-o pentru concurs ați întâlnit și celebra “Pildă a semănătorului”. Sigur că din cele citite și din multele predici, poezii sau cântări inspirate din această temă ați reținut cele patru tipuri de sol în care a căzut sămânța. **Căutați în jurul vostru un element identic cu al doilea tip de sol, dar pe care veți vedea ceva deosebit de ceea ce se spune în pildă despre sămânța căzută în acest sol.**

Acolo veți găsi și un arbitru de traseu (căutați-l cu atenție! s-ar putea să fie ascuns bine!). Îi dați binețe, iar el vă va întreba (după sosirea întregii echipe la fața locului) care este deosebirea între ce scrie în pildă și ceea ce vedeți acolo. Dacă veți răspunde corect la această întrebare, el vă va da un test (și sculele de scris necesare completării testului). După ce completați testul scrieți pe el numărul echipei, apoi toată echipa va semna testul și îl înmânați arbitrilor, care vă va indica ce marcaj trebuie să căutați pentru a fi conduși spre prima întrebare.

Dacă nu știți să răspundeți la întrebare, atunci arbitrul de traseu vă va da o foaie pe care se află scris textul pildei. Studiați textul respectiv și aflați răspunsul corect la întrebare. Când l-ați aflat spuneți-l arbitrilor și veți primi testul pentru completare.

Succes!

Țineți cont de faptul că pe traseu veți mai avea parte de teste. Arbitrii de traseu care vi le vor înmâna se află în apropierea traseelor corecte, dar nu chiar pe ele. Așa că țineți ochii bine deschiși și uitați-vă mereu în jurul vostru pentru a localiza prezența arbitrilor de traseu!!!!

Și nu uitați să luați cu voi un exemplar (**numai UNUL**) din fiecare întrebare pe la care veți trece!

GRILA DE CORECTARE la Testul A

Pentru fiecare răspuns corect se acordă câte un punct. Răspunsurile corecte sunt:

1. b 5. a
2. b 6. c
3. c 7. a
4. b

Punctajul obținut de echipe la Testul A

Echipa 1 Echipa 6
Echipa 2 Echipa 7
Echipa 3 Echipa 8
Echipa 4 Echipa 9
Echipa 5

GRILA DE CORECTARE la Testul B

1. Duhul Domnului este peste Mine, pentru că M-a uns să vestesc săracilor **Evangelia** (1 punct), M-a trimis să tămăduiesc pe cei **cu inima zdrobită** (1 punct).
2. Ei erau uimiți de învățătura Lui pentru că **vorbea cu putere** (1 punct).
3. Cei 12 apostoli sunt: **Simon (Petru)** (1 punct), **Andrei** (1 punct), **Iacov** (1 punct), **Ioan** (1 punct), **Filip** (1 punct), **Bartolomeu** (1 punct), **Matei** (1 punct), **Toma** (1 punct), **Iacov (fiul lui Alfeu)** (1 punct), **Simon Zilotul** (1 punct), **Iuda (fiul lui Iacov)** (1 punct), **Iuda Iscarioteanul** (1 punct).
4. Ferice de voi care sunteți flămânzi acum, pentru că voi **veți fi săturați** (1 punct).
5. Ce voiți să vă facă vouă oamenii **faceți-le și voi la fel** (1 punct).
6. De ce vezi tu paiul din ochiul fratelui tău și nu te uiți cu băgare de seamă la **bârna din ochiul tău** (1 punct)? .
7. Mama Mea și frații Mei sunt cei ce **ascultă Cuvântul lui Dumnezeu** (1 punct) și-l împlinesc (1 punct).

Punctajul obținut de echipe la Testul B

Echipa 1 Echipa 6
Echipa 2 Echipa 7
Echipa 3 Echipa 8
Echipa 4 Echipa 9
Echipa 5

GRILA DE CORECTARE la Testul C

Pentru fiecare răspuns corect se acordă câte un punct.

Răspunsurile corecte sunt:

1. F 5. F
2. F 6. F
3. A 7. F
4. A 8. A

Punctajul obținut de echipe la Testul C

Echipa 1 Echipa 6
Echipa 2 Echipa 7
Echipa 3 Echipa 8
Echipa 4 Echipa 9
Echipa 5

Echipele și punctajul obținut

Vă reamintim regulile de punctare și penalizare. Puteți folosi tabelele de pe paginile următoare pentru notarea echipelor și evidența punctajelor realizate.

\$"la terminarea marcării traseului și înainte de start, o echipă de recunoaștere (formată fie din arbitri fie din participanți la tabără care nu iau parte la joc) va parcurge traseul corect la pas (fără să fugă), având la îndemână harta și vor cronometra timpul necesar parcurgerii traseului. **Numărul de minute necesar acestei echipe pentru a parcurge traseul la pas va constitui numărul de puncte care va fi acordat echipelor care vor parcurge traseul în același timp sau în timp mai scurt.**

\$"fiecare minut întârziere va fi un punct penalizare

\$"La acest punctaj se va adăuga punctajul obținut la teste.

\$"pentru lipsa vreunei întrebări, echipa va fi penalizată cu 5 puncte. Fiecare echipă va trebui să predea arbitrilor 11 întrebări și biletul cu mesajul final (deci în total 12 bilete) lucru posibil doar dacă tot traseul va fi străbătut în mod corect. Acest număr va rămâne secret pentru concurenți).

\$"Un test lipsă se penalizează cu 10 puncte.

ECHIPA 1

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 2

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 3

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 4

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 5

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 6

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 7

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 8

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

ECHIPA 9

Ora plecării: Ora sosirii: **Timp realizat:**

Punctaj obținut la teste:

Penalizări

! penalizare pentru întrebări lipsa

! penalizare pentru teste lipsă

! alte penalizari

Total penalizări:

Punctaj final:

Harta traseului pentru concursul de orientare "Cu ISUS prin Galileea"

